Мифологии

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Кайли Хартман, Кеннет Хайт, Кэлдун Хелиль, Робин Д. Лоуз, Мэттью Макфарланд и Трэвис Стаут

Дополнительные материалы: Уилл Хайндмарч

Сеттинг **Vampire: the Requiem** вдохновлён образами **Vampire: the Masquerade**

Vampire: the Masquerade придуман Марком Рейн•Хагеном

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Уилл Хайндмарч

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Паулина Бенни

Дизайн книги: Паулина Бенни

Внутренние иллюстрации: Дарен Бэдер, Питер Бергтинг, Мэтт Диксон, Эндрю Хипуорт, Сирил Ван Дер Хаген, Кэти Уилкинс

Передняя обложка: Джон Ванфлит

Вступление

Большинство преданий и мифов, посвящённых вампирам, рассказывают обычные люди. Эта книга уходит в другом направлении: она описывает истории, которые вампиры рассказывают о себе сами.

На страницах **Mythologies** вы прочтёте о том, что Сородичи обсуждают друг с другом на встречах в Элизиуме. Вы узнаете, о чём шепчутся ученики Ордо Дракул после того, как случайно заглядывают в дневники наставников. Вы поймёте, что заставляет Мехет покидать домены, когда они узнают *действительно* грандиозные тайны своей ночной расы.

Хотя основная часть материалов из этой книги предназначена скорее для Рассказчиков, чем игроков, это не означает, что игровым ведущим следует прятать её от своих друзей и тем более – запрещать её чтение перед игрой. Ни одна – повторяем: *ни одна* – из приведённых здесь историй не должна считаться “традиционной” и “канонической”. В сущности, игроки могут даже получить удовольствие от того, что они будут заранее знать о существовании целого пласта малоизвестных и противоречивых мифов о расе Сородичей, но задаваться вопросом, реальны ли эти мифы *в текущей истории*.

И если в последней игре наставника ваших протагонистов действительно растерзали Чёрные гончие, это не означает, что они рыщут по улицам города в новой истории.

Первая глава, **Проклятие**, повествует о взглядах вампиров на происхождение собственной расы.

Вторая, **Городские байки,** показывает, о чём вампиры рассказывают друг другу в современных Элизиумах.

Наконец, третья – **Чего боятся чудовища** – описывает восемь действительно жутких мифов, которые могут заставить Сородичей резко изменить направление своего Реквиема или даже сбежать из домена… на всякий случай.

Глава первая:
Проклятие

Бычья кровь

Германия. Великобритания. Рим. На территории каждой из этих стран до сих пор можно встретить развалины древних капищ и алтарей, которые устанавливали не только античные чернокнижники и друиды, но и римские легионеры. И в каждом из таких капищ учёные время от времени находили простенькие скульптуры или резные фигурки, изображавшие существо, известное ныне под именем Митры.

Самые древние следы поклонения Митре находятся непосредственно в *Митреуме* неподалёку от нынешней Вены. Там до сих пор можно прочитать латинскую надпись, оставленную легионерами в 71 г. н.э. после того, как они вернулись из Иерусалима.

Многие учёные предполагают, что римский Митра был тем же богом, которому поклонялись и персы. В персидской же мифологии великое божество Ахура Мазда сотворило могучего быка, которое, вероятно, символизировало в космологии того времени материальную вселенную. Согласно этому мифу, бог Митра принёс быка в жертву, и из его крови выросла виноградная лоза, вдохнувшая жизнь в этот мир. Именно отсюда берёт начало традиция *тавроктонии* – ритуального убийства быка, символизирующее истинное рождение мира.

Почему римские солдаты поклонялись богу своих исконных врагов, персов? Почему приверженцы солнечного бога собирались в тёмных пещерах или подвалах домов, в которые не проникал солнечный свет? Почему ритуальные комнаты Митры, *митреумы*, были настолько малы, что в них могли собраться не больше двух-трёх десятков верующих?

Смертные до сих пор ломают голову над этой загадкой, однако среди Сородичей уже давно нашлись те, кто не видит в этом никакого противоречия. Римские солдаты поклонялись не самому Митре. Они поклонялись Сородичам – которых породил Митра.

По этой версии, изначально Митра был смертным героем или колдуном. Зная о недолговечности своей жизни, он обратился к самим богам, но никто не откликнулся на его зов, кроме Аримана – или, по более запутанному преданию, *бога* Митры, которого звали так же, как самого смертного.

Митра предложил божеству свою верность и готовность выполнять его дела в мире людей. Ариман (или Митра) принял его предложение, взамен приказав ему выпить крови жертвенного быка, символизирующего прародителя самой Вселенной. Так смертный Митра стал первым Сородичем этого мира.

Самым известным приверженцем этой теории до их пор считается легат ковенанта Ланцеа Санктум Амвросий Кэлмет. Кэлмет называет Митру не богом, а смертным героем, которого тёмный бог Ариман соблазнил вступить на запретный путь. Митра узнал от него о чёрном обряде, который предполагал кражу жизненных сил у самой вселенной через жертвенное убийство быка.

В то время как ни один известный учёный среди Сородичей не выражал открытого согласия с намёками Кэлмета на то, что Митра был первым вампиром, сама теория Кэлмета отвечает на целый ряд исторических загадок – как в мире смертных, так и среди вампиров.

• На многих религиозных рисунках древности Митра изображается в сопровождении других животных, помимо классического ворона. Его можно увидеть в компании волка, змеи или скорпиона. Возможно, это намекает на изначальную связь вампиров с оборотнями или другими сверхъестественными созданиями?

• Изображения Нергала, ассирийского бога чумы и смерти, подозрительно напоминают львиноголовые изображения Митры. Если Митра на самом деле был ассирийским богом

(или вампиром), это легко объясняет хеттские упоминания Митры как Властелина земли (встречающиеся в различных текстах приблизительно с 1400 г. до н. э.)

• Возможно, сам Митра действительно был богом солнца, но его имя взял в качестве прозвища смертный герой или маг. Более того, человека в те годы вполне могли назвать Митрой ещё при рождении – точно так же, как современный итальянец может получить имя Анджело, а мексиканец называться Хесусом (то есть Иисусом). Впоследствии именно смертный, а не солнечное божество, и стал первым вампиром.

• Работы Сородича по имени Порфирий предполагают, что митраические ритуалы представляли собой составление звёздной карты. Убийство быка символизировало соответствие созвездий Тельца и Овна. Возможно, знание этих ритуалов может как-либо повлиять на действие Дисциплины *Стремительность* и длительность торпора. В конце концов, эти ритуалы не практиковались с древнейших времён. Возможно, вампиры действительно упускают что-то поистине важное.

• Совпадение семи кругов посвящения в митраический культ и названия ковенанта VII, который часто описывается как один из древнейших ковенантов Сородичей, вероятно, является именно совпадением. *Вероятно*.

Роль митраизма в игре

Лучшим способом представления митраической мифологии в игре будет столкновение местного культа Митры с Ланцеа Санктум. Эти фракции придерживаются настолько противоположных религиозных взглядов, что их противостояние может принять даже более жёсткие формы, чем традиционная война Благословенных с Колдовским кругом.

И разумеется, не забудьте даже протагонистам возможность примкнуть к одному из местных религиозных движений. Что им покажется ближе: призывы Лонгина принимать жестокие уроки Творца или гордые речи митраистов о том, что вампиры по собственной воле заключили сделку с божеством Ариманом?

Социальное Преимущество: Матраический статус (от • до ••••• ••)

Подобно Статусу в ковенанте, Митраический статус оценивает авторитет вашего персонажа в соответствующем культе. Вместе с тем, Митраический статус носит оккультный характер, а потому может добавлять дайсы даже к Социальным проверкам, связанным с магией (наподобие Доминирования).

Кроме того, в отличие от большинства Преимуществ, Митраический статус обладает сразу семью уровнями развития.

• Коракс (“Ворон”)
•• Нимфус (“Новобрачный”)
••• Милес (“Soldier”)
•••• Лео (“Лев”)
••••• Перзес (“Перс”)
•••••• Гелиодромус (“Солнечный вестник”)
••••••• Патер (“Отец”)

Вампир получает новое звание лишь тогда, когда совершает деяние, привлекающее внимание самого Аримана (или, если верить противникам культа, ещё более тёмной сущности – наподобие Дьвола). Подобное действие почти всегда требует определённого противостояния, однако Ариман не ценит тех, кто использует для победы грубую силу. Его любовь может вызвать лишь тот, кто разрушает жизни других посредством обмана и манипулирования.

Для того, чтобы стать **Кораксом**, вампир должен уничтожить важную часть жизни другого разумного существа. Это может быть семья, дружба, статус или деньги. При желании вы можете ориентироваться на игровые характеристики наподобие Славы или

Ресурсов: как только их показатель снижается до нуля, персонаж добивается звания Коракса.

Стать **Нимфусом** может тот, кому удаётся сломить волю жертвы. С игровой точки зрения он должен обнулить Волю противника – причём не запас временных пунктов, а само значение характеристики. В этих целях Рассказчик может использовать опциональное правило, согласно которого Воля жертвы снижается на единицу всякий раз, когда она утрачивает Человечность или подвергается сильному психологическому давлению. Тем не менее, изначально противник должен обладать большим значением Воли, чем протагонист. Ариману неинтересны слабые жертв.

Перед тем как стать **Милесом**, персонаж должен уничтожить все идеалы жертвы: то есть её Нравственность (или Человечность).

Будущий **Лео** должен убить голыми руками (или когтями, или клыками) больше людей, чем он имеет очков Здоровья или Силы крови. Испытание осложняется тем, что эту задачу он должен выполнить за одну ночь.

Стать **Перзесом** может лишь тот, кто предательски убивает другого Сородича, не прибегая к насилию сам. Жертва должна обладать большей Силой крови, чем протагонист.

Титул **Гелиодромуса** получает тот, кто совершает диаблери над более могущественным вампиром, причём так, чтобы жертва одновременно сгорала на солнце. Редкие оккультисты, которым известно о существовании этого культа, любят поднимать вопрос о том, кого диаблеризовал сам Митра, если он был первым вампиром.

Званием **Патера** Ариман наделял всего нескольких Сородичей за всю историю их ночной расы. Никто не знает, что может потребоваться от такого вампира – кроме Рассказчика.

Культер Митрас

“Кинжалом Митры” называется тёмная Дисциплина, которую практикуют члены этого редкого культа. Каждый уровень Культер Митрас соответствует определённому званию. Только получив новый титул, персонаж может приобрести и очередную силу.

С игровой точки зрения Культер Митрас считается внеклановой Дисциплиной с небольшим дополнением: для получения нового уровня Дисциплины персонаж должен вложить сумму очков опыта, равную девятикратному уровню своего *следующего* звания. Например, Милес должен будет вложить 36 очков опыта (9 х 4).

Использование любой из этих сил требует вложения одного очка Витэ.

Персонаж может приобретать шестой и седьмой уровень этой Дисциплины, не обладая соответствующей Силой крови.

• Предательская монетка

Пройдя проверку Манипулирования + Оккультизма + Культер Митрас против Решительности + Силы крови своего собеседника, вампир убеждает его дать ему ровно одну монетку. До тех пор пока митраист держит эту монетку в руках, значение Воли жертвы понижается на единицу. Речь идёт именно о значении этой характеристики, а не о запасе временных пунктов. Митраист может использовать эту Дисциплину только один раз на каждую жертву.

•• Торжество порока

Пройдя проверку Манипулирования + Оккультизма + Культер Митрас против Самообладания + Силы крови жертвы, вампир заставляет её поддаться своему Пороку вне зависимости от обстоятельств.

••• Разящий клинок

Вложив очко Витэ, персонаж наделяет любое колющее или режущее оружие способностью наносить аггравированный урон до конца сцены.

•••• Ложь и пламя

Пройдя проверку Решительности + Оккультизма + Культер Митрас, вампир раздувает огонь из любого источника (вплоть до пламени маленькой зажигалки) до размеров костра. Каждый успех *после первого* позволяет метнуть это пламя на несколько ярдов: 2 успеха на – на один ярд, 3 – на два ярда, 4 – на пять ярдов и 5+ успехов – на десять ярдов.

••••• Стрела жажды

Эту силу можно использовать лишь в том случае, если жертва страдает от кровоточащих ран. Это не требует наличия самих *штрафов* за раны, однако жертва должна была получить хотя бы одно режущее или колющее ранение.

Пройдя проверку Манипулирования + Оккультизма + Культер Митрас против Выносливости + Силы крови, вампир заставляет несколько уровней её самой развитой Дисциплины вытечь вместе с кровью. Это мистическое кровотечение продолжается на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно половине Культер Митрас. Оно не наносит дополнительного урона, однако каждый раунд жертва теряет по одному очку самой развитой Дисциплины. Жертва восстанавливает эти потерянные очки с наступлением следующей ночи.

••••• • Солнечный спутник

Вложив по очку Витэ за каждый уровень своей Силы крови, персонаж наделяет себя неуязвимостью к солнечному свету. До тех пор, пока он поддерживает это благословенное состояние, он не способен использовать никакие мистические силы, включая Дисциплины (в частности Культер Митрас) и лечение. Более того, он не способен поглощать Витэ, поскольку для него кровь смертных временно становится самой обычной *кровью*. Наконец, Физические Атрибуты вампира сокращаются вдвое.

••••• •• Тень патриарха

Только Рассказчик может определить способности этого богоподобного существа. Если звание Патера хочет получить игрок, о его восхождении к этому титулу должна повествовать целая история – если даже не хроника.

Дети Змия

Эту историю знаю все. Змий-соблазнитель в райском саду. Грехопадение. Изгнание из рая. Однако существует ещё одна версия этой истории, о которой рассказывают забытые тексты древности. По этой версии, Змий делает значительно больше, чем убеждает Еву вкусить запретного плода. Он соблазняет её в куда более плотском смысле, чем говорят нам в Библии. Он зачинает ребёнка.

Этот ребёнок, которого не признаёт ни один канонический текст, и стал предком Сородичей. Потому что появления этого ребёнка боялся сам Бог. Хотя чаще всего приверженцы этой версии говорят о Сыне Змия, Колдовской круг часто изображает это дитя как женщину – Первую дочь, или просто Лилит.

Некоторые культы этого малоизвестного ковенанта проводят ежегодный обряд, символизирующий рождение первого вампира (и объясняющий, почему Ланцеа Санктум часто считают язычников Колдовского круга извергами и безумцами). В ходе этого ритуала вампиры вскрывают живот беременной женщины и помещают ей в утробу животное-гуля – чаще всего змею или крупную рептилию. Затем рану затягивают, и животному приходится выбираться на поверхность сквозь тело несчастной жертвы.

С другой стороны, свои почитатели этого мифа есть и в Ланцеа Санктум. Например, в Северной Америке распространено учение, известное как *Копьё спасителя*. Его последователи считают себя представителями Ланцеа Санктум (даже если Епископы соседних доменов никогда бы с этим не согласились). Они тоже верят, что все вампиры пошли от первого сына Евы, зачатого Змием, а Лонгин был лишь великим учителем, которому удалось собрать вокруг себя Проклятых и направить их на путь искупления.

К слову о Благословенных

Хотя много истории о Детях Змия можно привязать исключительно к Ланцеа Санктум, не стремитесь себя ограничивать. Ланцеа Санктум не следует считать единственным ковенантом, связанным с иудео-христианской теологией. Как хорошо показывает вышеописанный миф, большинство членов этого ковенанта и вовсе считают отдельные христианские (или псевдохристианские) истории настоящим кощунством.

Подумайте об использовании этого мифа в качестве политического инструмента. Возможно, в городе становится известно, что Князь придерживается неординарных взглядов на происхождение Сородичей и практикует жуткие ритуалы, призванные восстановить его связь с легендарными предками. Против этого могут выступить местные Аколиты, или Благословенные, или любые другие вампиры, которым не всё равно, какие ритуалы проводят их соседи – и тем более властители.

Змеиная родня

Если вампиры произошли от Змия, они могут обладать внутренней связью с земными рептилиями. Например, подумайте о таких вариантах:

• Вампиры неуязвимы к любым видам яда, особенно разрушающим клетки крови.

• Мастера Превращения •••• принимают обличья осы и питона вместо летучей мыши и волка. Речь идёт только о стандартных формах – как обычно, вы можете приобретать навыки превращения в других животных за очки опыта.

• Вампиры способны гипнотизировать жертв, проходя проверки Решительности + Запугивания + Силы крови против Самообладания + Силы крови.

• Змеи подходят на роль гулей больше, чем другие животные. Они требуют всего одного пункта Витэ за два месяца службы. Кроме того, их создание не требует вложения Воли.

Обращение страхом

Люди всегда чего-то боялись, и иногда страх заставлял их идти на безумные поступки. Но что если страх изменяет не только психику человека? Что если он способен превратить человека в чудовище на физическом, а не метафорическом уровне?

Некоторые Проклятые говорят, что первыми кровососами стали те, кто боялся смерти настолько, что остался на земле даже после того, как смерть заявила права на их души. Они даже рассказывают о древних текстах, в которых описана жизнь солдата античной эпохи, который так боялся умереть от рук врага, что начал убивать окружающих *прежде*, чем те становились врагами. Он начал вселять ужас даже в сердца своих близких и верных друзей. В одну из ночей солдат посмотрел в своё отражение и увидел, что у него выросли клыки. Он стал первым Носферату этого мира, живым воплощением страха, которое породил чистый ужас перед конечностью своего бытия.

Приверженцы этой легенды рассказывают и о других вампирах, ставших первыми в своей монструозной династии. Одна девушка так боялась стареть, что избегала всего на свете: солнца, сушащего её кожу, человеческой пищи, портящей её фигуру, и даже других людей, которые могли ей повредить. Когда настал её час умирать, она поняла, что уже очень скоро станет безобразным трупом. И её страх был настолько велик, что она сказала “нет” самой Смерти.

Другое дело, что после целой жизни, проведённой в отказе от удовольствий, радостей и даже простого общения она окунулась в мир наслаждений с нечеловеческой жаждой. Она разрывала мышцы лёгким прикосновением своих длинных клыков. Она порхала от одного дома к другому со скоростью ветра, готовая к новым играм и удовольствиям. И конечно же, смертные преклонялись перед ней при одном виде её величественной красоты. Она стала первой Дэва.

Третий Сородич был видным жрецом при своём дворе. Что там – он был важнейшим лицом в государстве. К его словам прислушивались короли, герцоги и полководцы. Всю жизнь он занимался делами народа, практически отказываясь есть и спать. Когда пришла пора умирать, он с ужасом понял, что без него всё королевство рассыплется прахом. Он стал одержим своей жизнью – и он её сохранил, хотя к этому моменту даже ближайшие соратники признавали, что он стал немного безумен. Так жрец, отказавшийся умирать, чтобы продолжать правление государством, стал первым Вентру.

Четвёртый был пастухом. Он ни с кем не общался и избегал даже своих детей и соседей, поскольку видел, как они умирают один за другим и сколько печали приносит их смерть, если к ним привязаться. Вместо этого он ограничивался общением с домашними и даже дикими животными, зная, что их смерть он перенесёт без труда. Когда сын сообщил ему о смерти жены, он в ужасе бросился прочь, в леса, холмы и болота, чтобы не оставаться там, где царила смерть. И когда пришёл его черёд, он отказался умирать, потому что боялся, что кто-нибудь – пусть даже дикие звери – увидят, сколько страха накопилось в его сердце за эту долгую жизнь. И он продолжил своё бегство по диким лесам, практически не замечая, что он стал вампиром. Так появился древнейший Гангрел этого мира.

Минули века или даже тысячелетия, прежде чем в мире появился новый Сородич, и ещё больше времени прошло, прежде чем окружающие узнали о его существовании. Это была невинная и благочестивая девушка, которая боялась греха. Она ненавидела пороки в себе, но не прощала их и другим. Когда она поняла, что близится её смерть, её сердце сжалось от мысли, что скоро боги увидят её грехи. И она избежала смерти, став первым Мехет.

Просто для ясности

Безусловно, вышеописанные предания напоминают обычные мифы. Однако вампирам действительно свойственно бояться этого мира. И их страхи во многом разнятся от клана к клану.

• Суккубов пугают физические уродства, старение или увядание во всех его формах, а также потеря интеллектуальных способностей (включая болезнь Альцгеймера).

• Гангрел боятся показывать эмоции и слабость – и ещё больше боятся самих слабостей, даже когда их никто не видит.

• Мехет избегают внимания – но почему? Вероятно, они боятся, что кто-то узнает об их грехах. Они боятся ответственности, которую на них могут возложить. Они боятся всех окружающих, от обычных людей до других вампиров.

• Вентру боятся потери контроля над собственной жизнью.

• Носферату боятся себя – а также всего, что описано выше.

Влияние на игру

С точки зрения игромеханики это означает, что вампиры могут испытывать трудности с Обращением смертных, которым неведом тот страх, который терзает их клан. В выборе подходящих потомков могут помочь следующие методы:

• **Слежка и психоанализ:** Вампир должен удостовериться, что психологический портрет будущего вампира подходит его клану. Для этого могут потребоваться проверки Манипулирования + Эмпатии или Интеллекта + Образования. Если хотите превратить эту слежку в своеобразную миниигру, считайте, что вампиру нужно накопить сумму успехов, равную Самообладанию + Решительности кандидата, делая по броску один раз за ночь или даже реже.

• **Ясновидение:** Начиная со второго уровня этой Дисциплины вампир начинает лучше понимать природу чужих эмоций – включая психологическое состояние своего будущего потомка.

• **Устрашение:** Вампир может сознательно внушать кандидату на Обращение страх перед определённым явлением. Если угодно, вы можете объявить всё те же проверки Манипулирования + Эмпатии, требуя накопить сумму успехов, равную Самообладанию + Решительности будущего потомка.

Учтите, что некоторые виды устрашения могут считаться грехами против Человечности, вплоть до второго уровня этой характеристики (поскольку отдельные сиры будут подвергать своих избранников настоящим пыткам).

Кровавые боги

В первых городах мира смертные поклонялись лишь самым тёмным, кровавым богам, хорошо понимая, что по-настоящему великие дары они смогут получить лишь тогда, когда напоят своих богов тёплой кровью. Никто не знал милосердия, и ни у кого не было времени на создание мирных культов и идеологий.

Хотя смертные знали этих богов под разными именами, многие оккультисты среди Сородичей сходятся в том, что главными их ипостасями были Эшма, Астар и Туран. Более того, ведьмам и чернокнижникам Проклятых хорошо известно, что изначально они были отнюдь не богами, а духами. Но однажды троица кровавых духов увидела, что бог старения Илмаку начинает терять свою силу. Эшма явилась к Илмаку и отвлекла его соблазнительными предложениями, и когда древний бог поддался её уловкам, Туран напрыгнул на него из засады и оторвал ему голову. Все трое напились крови истинного бога и переняли у него власть над самим старением. Так они сами стали богами.

Вскоре они избрали пять самих доверенных смертных, предложив им стать своими наместниками на земле. Эти жрецы кровавых богов и стали вампирами. О поклонении троице тёмных богов говорится ещё в текстах первых римских писцов, а карфагенский учёный Барка рассказывает о них ещё в конце второго века до нашей эры. По всей видимости, кровавые культы действовали на протяжении всей Римской республики и начали увядать лишь с пришествием христианства в начале новой эры (или же с появлением ковенанта Ланцеа Санктум).

Ещё один любопытный момент, о котором забыли многие почитатели древних богов, заключается в предании о кровавом спасителе Махде. Согласно этой легенде, когда вампиры наконец вспомнят о своих божественных прародителях, трое кровавых богов простят их за пренебрежение к их древней культуре и пошлют им Махду – спасителя, который освободит их от трёх проклятий (которые сегодня считаются “Традициями Проклятых”).

Немногочисленные приверженцы этой религии называют троих богов “ласа”. Они продолжают служить троим древним богам, зачастую скрывая своё учение от других вампиров в страхе перед изгнанием или уничтожением.

Несмотря на редкость доменов, в которых действуют эти кровавые культы, в мире встречаются не только отдельные культы, но и целые фракции почитателей ласа. Первая фракция называется Искателями и посвящает свою деятельность поддержанию самой веры в *ласа*. Вторая, родственная ей группа Блюстителей, занимается максимально тщательным соблюдением Традиций, в которых она видит божественные законы *ласа*. Третья группа, именуемая Пуристами, жаждет передать власть над миром в руки Астара – главного среди ласа. Этим Сородичам нравится выступать в роли бессмертных манипуляторов, исполняющих волю первых вампиров. Наконец, четвёртая группа – Спасители – грезит построением некой кровавой утопии, в которой Сородичи будут жить в согласии друг с другом и охотиться на людей безо всяких опасностей и забот.

Ментальное Преимущество:
Муки Астара (от • до ••••)

Требования: Пурист, Самообладание или Решительность •••, Образование ••, любой порок кроме *Человеколюбия*

Посвящение (•): Если Пурист утоляет Порок таким образом, что ему приходится сделать проверку дегенерации, он добавляет к этой проверке +1 дайс. Любые проявления альтруизма стоят ему очка Воли.

Искушение (••): Запас дайсов при общении с людьми ограничивается Человечностью +2.

Восславление (•••): Вампир получают Волю всегда, когда утоляет Порок Жадности, даже если не обладает им. Если он уже обладает Жадностью, он получает по два очка Воли.

Освобождение (••••): Когда Пурист Обращает смертного, восстановление затраченного уровня Воли стоит ему всего шесть очков.

Ментальное Преимущество:
Багровый путь Эшмы (от • до ••••)

Требования: Искатель, Решительность •••, Оккультизм ••, любой порок кроме *Воздержанности*

Колебания (•): Если кормление смертным вызывает у Искателя проверку дегенерации, он получает бонус +1. С другой стороны, отказ от исследования ласа или допущение самой мысли о происхождении вампиров не от кровавых богов стоит ему очка Воли.

Поиск путей (••): Оседлание волны во время безумия добавляет +1 дайс к Физическим действиям.

Становление (•••): Сопротивление любым кровавым эффектам, помимо Винкулума, проходит с бонусом +2. Потребление крови животного вместо человеческой стоит очка Воли.

Ярость (••••): Проверки дегенерации в ходе безумия получают бонус +2. Утоление Добродетели не приносит Воли, если текущее действие может как-либо помочь смертным. Боги не протягивают смертным руки. Они *правят*.

Ментальное Преимущество:
Просветлённый путь Турана (от • до ••••)

Требования: Блюститель, Самообладание •••; Политика или Наука ••; любой порок кроме *Надежды*

Прошение (•): Проверки дегенерации, связанные с поддержанием Традиций Сородичей, проходят с бонусом +1. Позволение другому вампиру нарушить Традиции стоит очка Воли.

Испытание (••): Длительность торпора рассчитывается по уровню этого Преимущества вместо Человечности (если это выгоднее). Добровольное впадение в торпор повышает это значение (Человечности или Преимущества) на +2 очка.

Собранность (•••): Блюститель приобретает +2 дайса на сопротивление Ротшреку. Оседлание волны стоит очка Воли.

Оковы (••••): При сопротивлении безумию Блюститель может потратить очко Воли для получения автоматического успеха. Если он всё же впадает в безумие, он утрачивает очко Воли.

Тайны крови

Если культисты ласа не ошибаются, они могут обладать и множеством других преимуществ. В своём понимании внутренней сущности всех вампиров они намного обходят даже исследователей Ордо Дракул.

Будьте осторожны! Введение таких преимуществ в игру может сделать кровавых культистов намного – *намного* – сильнее обычных вампиров.

Кровавое чутьё

Требования: Сила крови •••

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Оккультизм –Самообладание + Сила крови жертвы

Попробовав кровь жертвы на вкус, вампир узнаёт её Порок и Добродетель.

Освоить эту способность можно за 9 очков опыта.

Коллективная грёза

Требования: Сила крови ••••

Цена: 1 очко Воли и 1 очко Витэ

Бросок: Сообразительность + Самообладание

Вампир способен видеть, слышать и чувствовать то, что видит, слышит и чувствует определённый смертный. Эффект распространяется на одну милю и длится по часу за успех. Тем не менее, любые проверки восприятия самого вампира получают штраф -2, поскольку ему сложнее видеть и то, что открывается глазам жертвы, и то, что находится рядом с ним.

Освоить эту способность можно за 10 очков опыта.

Кровавый охотник

Требования: Сила крови •••••

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Сообразительность + Выживание

Вампир может выслеживать жертв по запаху. Если он уже пробовал кровь определённой жертвы (или даже нескольких жертв), он чувствует её запах на расстоянии пяти ярдов за каждый успех, поулченный при активации этой силы.

Освоить эту способность можно за 10 очков опыта.

Кровавая воля

Требования: Сила крови ••••• •

Если вампир вкладывает очко Воли в повышение защитного Атрибута, в дополнение к этому он может потратить один пункт Витэ, чтобы повысить бонус до +3 вместо +2.

Освоить эту способность можно за 12 очков опыта.

Кровавый всплеск

Требования: Сила крови ••••• ••

Когда вампир вкладывает очко Витэ в повышение физических Атрибутов, он может потратить на одно очко больше, чтобы добавить к ним эффект снова-девять.

Освоить эту способность можно за 15 очков опыта.

Кровавые императоры

Благословенные верят в то, что Бог проклял Лонгина за великий грех. Тем не менее, знатоки истории из числа Сородичей иногда возражают, что в древнем мире существовали грешники, заслуживавшие проклятия куда больше, чем простой копейщик, выполнявший свою работу. Вы же слышали о Камарилье, не так ли?

Некоторые католические богословы утверждали, будто Юлий Цезарь заслужил своё проклятие ещё при рождении, когда его пришлось вырезать из чрева матери – недаром подобная операция до сих пор называется в медицине “кесаревым сечением”. Современные историки считают это мифом: римская медицина тогда не могла спасти женщину, пережившую кесарево сечение, в то время как мать Цезаря, судя по сохранившимся летописям, жила ещё многие годы после рождения будущего императора.

Однако, возможно, кощунственной была его смерть. Странное рождение, смерть от предательства, неслыханные амбиции – неужели этого недостаточно, чтобы Гай Юлий Цезарь восстал после собственной гибели из могилы, став первым Вентру?

Луперкалия

Этот кровавый ритуал римляне начали практиковать задолго до возникновения самого города. Согласно традиции, пятнадцатого февраля каждого года несколько молодых людей собирались в пещере Луперкал на Палатинском холме. Их называли луперкиями. Молодые люди приносили в жертву богам козу и собаку. Затем кровь с ножа размазывалась по лбам двух луперкиев, которые должны были громко смеяться. Затем луперкии пировали в пещере и запивали яства неразбавленным вином.

После завершения пира они раздевались догола, брали в руки полоски козьей шкуры и бегом спускались с холма, нанося этими полосками лёгкие удары всем встречным. Даже сами римляне не помнили значения этого ритуала, и только в поздние времена ему приписали роль защитного обряда, оберегающего Рим от злых духов. Луперкалия сохраняли свою популярность до тех пор, пока один христианский епископ не запретил его в пятом веку нашей эры – то есть фактически до распада самой империи.

Тиберий

Пасынок императора Августа долго ждал своего престола. Его матери Ливии пришлось убить каждого соперника своего сына, прежде чем тот стал императором и смог предаться разврату. Больше всего он любил отдыхать на острове Капри, где занимался любовью с маленькими мальчиками. Когда ему надоедал очередной юный любовник, он приказывал сбросить его со скалы. Неудивительно, что некоторые Сородичи предполагают, что демонический император Тиберий мог стать первым Носферату этого мира.

Калигула

На самом деле третьего императора Рима звали Гаем Цезарем. Буквально.

Другое дело, что ещё в детстве солдаты его отца называли маленького императора Калигулой – уменьшительной формой слова “*caligae*”, то есть солдатский сапог. Не стоит и говорить, что после своего взросления император приходил в бешенство, когда кто-то пытался назвать его “сапожком”. И да, именно так звали одного из самых жестоких людей в истории человечества.

За время своего недолгого правления Калигула убил столько человек (в том числе и своими руками), что человеческие жертвоприношения древней богине Диане на фоне его “обычного поведения” выглядели не так уж и удивительно. В конце концов в сорок первом году нашей эры Калигулу убили его собственные охранники. Убийца, нанёсший последний удар, впоследствии сам стал вампиром и основал родословную Кассийских Вентру, до сих пор пользующуюся популярностью среди Лордов.

Сородичи, приписывающие происхождение вампиров римским императорам, часто называют Калигулу первым гулем. Он несколько раз исцелялся от заболеваний,

считавшихся роковыми, вёл себя как безумец и поклонялся непопулярным богам. В частности, он интересовался египетской мифологией и приносил человеческие жертвы богине охоты Диане. Последнее заставляет многих последователей романистской теории происхождения вампиризма видеть в Калигуле первого Гангрела, хотя существует гипотеза, что он мог быть потомком другого, более древнего Дикаря, которого звали…

Рем

История Рима начинается с братоубийства, рождения двух близнецов от самого бога Марса и их воспитания разумной волчицей. Какие ещё доказательства нужны вампирам, склонным видеть в мифологических и исторических древнеримских фигурах первых Сородичей. И если так, то именно Рем стал первым представителем клана Гангрел, причём задолго до появления остальных Сородичей. И если Рем был Дикарём, то Калигула был лишь его потомком – и вполне вероятно, даже не первым.

Мессалина и Агриппина

Следующим императором Рима стал дядя Калигулы Клавдий. Правил он на удивление грамотно и практически не вступал в конфликты с соперниками (хотя после Калигулы у него и не оставалось родственников, с которыми можно было бы побороться за престол). Правда, ему нравилось смотреть на казни преступников во время обеда, однако он не сотворил ничего такого, что бы шокировало римское общество.

Его величайшей слабостью были женщины, и среди четырёх его жён числится Мессалина – одна из самых ненасытных нимфоманок в истории. В её постели бывали не только красавчики: в целях разнообразия она приводила к себе и уродов. Рассказывают, что однажды она поспорила с самой известной проституткой столицы, что сможет ублажить больше мужчин. После двадцати пяти мужчин проститутка сдалась.

Хотя именно Мессалину многие романисты из числа Проклятых называют первым Суккубом, некоторые возражают, что последняя жена Клавдия, Агриппина, подходит на эту роль даже больше. Агриппина всю жизнь использовала свою хитрость и красоту для манипулирования окружающими – а не для банального удовлетворения своих желаний, как Мессалина. В конце концов, именно Агриппина отравила своего мужа, когда оказалось, что он больше ничего не может ей предложить.

Наконец, некоторые приписывают создание клана Дэва Нерону, великому гордецу, императору и поэту, однако эту версию многие отказываются принимать по эмоциональным причинам. Никто из Дэва не хочет видеть своим прародителем безумца. Жестокого хитреца и суккуба – да, безусловно. Но не маньяка, смотрящего с высоты на крыши горящих домов.

Значение мифа

Нельзя утверждать, что в происхождение Проклятых от императоров Рима верит большое число Сородичей, однако некоторые признают, что в этом предположении существует определённый смысл. Прежде всего, эта версия изображает Сородичей как буквальных *сородичей*, даже если Мехет привычно не получают своего места в одном ряду с другими вампирами. Что ещё важнее, проклятие Сородичей не исходит от Бога или мистического заболевания. Вампиры прокляли сами себя – и притом множество раз подряд.

Бог не преумножает зла. Это делают смертные.

Римские титулы

В доменах, которые могут похвастаться большим количеством последователей этой теории, часто называют Князя **Императором** или **Консулом** (в зависимости от того, предпочитают ли они Римскую Империю или Республику). Примоген часто становится в их устах **Сенатом**. Смотритель Элизиума получает титул **Эдила**.

Некоторые термины могут и не встречаться в простых доменах. Например, если романистов в домене по-настоящему много, то представитель ведущего религиозного культа – будь это Колдовской круг, Ланцеа Санктум или кто-либо ещё – получает звание **Понтифекс Максимус**.

Цензор ведёт учёт Сородичей, их убежищ и охотничьих территорий. Уже упомянутый титул **Эдила** с исторической точки зрения получал человек, отвечавший за поставки зерна и работу стражников (которые нередко служили городу и пожарными). Если романисты не используют этот титул для обозначения Смотрителя Элизиума, Эдил может заниматься организацией любых других практических работ в пределах домена. И наконец, звание **трибуна** – деятеля, отстаивающего политические интересы отдельной группы людей (как правило, связанных проживанием в одной части города) – используется не только романистами, но и многими Картианцами по всему миру.

Глава вторая:
Городские байки

Пожиратели грехов

Во многом Сородичи отражают общество простых смертных, а одной из редких традиций человечества считается практика Пожирания грехов. Будучи чем-то средним между ковенантом и родословной, Пожиратели грехов буквально питаются чужими пороками.

Согласно их верованиям, поедать грехи способны любые Сородичи. Это врождённое свойство крови, такое же инстинктивное, как кормление или боязнь дневного света. Грех не имеет реального вкуса, однако он позволяет вампиру почувствовать всё, что тот пережил сам во время своего нравственного преступления. Это чистые эмоции самого греховного акта в своей изначальной форме, лишённые горестей и сожаления.

Но то из разумных существ согласится поглощать чужие грехи? Как ни странно, при всей малораспространённости этого ковенанта, в мире хватает Сородичей, готовых рисковать чистотой души ради утоления своей вечной жажды эмоций.

Кроме того, некоторые верят, что так они получают возможность взойти на Небеса, ибо освобождая от греха души других людей (или даже вампиров), они заслуживают прощение самого Бога.

Сам процесс

Вампир должен укусить грешника и вложить очко Витэ. При этом он осознанно сосредотачивается на поедании грехов вместо крови. Поэтому из раны вытекает не Витэ, а густая, чёрная, смолистая жидкость: физическое проявление самого греха.

Сородич не выбирает, какой именно грех он поглощает: первым всегда вытекает худший. Стоит заметить, что поедание грехов длится по меньшей мере тридцать минут, что обычно предполагает добровольное участие жертвы в этом процессе.

На протяжении всего Пожирания грехов жертва испытывает эмоции, ассоциирующиеся у неё с конкретным грехом – что может быть как приятным, так и пугающим или даже шокирующим.

С игромеханической точки зрения Пожиратель делает бросок на Решительность + Оккультизм против Решительности + Самообладания жертвы. Запас дайсов Пожирателя не может превосходить его Силу крови.

Каждая успешная проверка восстанавливает Сородичу по очку Воли, поскольку напоминает его холодному и безжизненному сердцу о светлых днях, полных чувств и движения.

Жертва, напротив, получает по очку летального урона – хотя при этом она может чувствовать удовольствие, а не боль.

Если вампиру удаётся поглотить чужой грех, жертва проходит проверку своей Человечности +1 (или Нравственности +1, если речь идёт о другом существе). В случае успеха она восстанавливает то очко Человечности, которое потеряла из-за совершения своего греха. Это не позволяет устранить отклонения жертвы, однако, по усмотрению Рассказчика, он избавляется от того отклонения, которое было вызвано соответствующим грехом, если не совершает ни одного греха против Человечности на протяжении дней, равных 10 – его Человечность.

В то же время, сам Пожиратель грехов проходит проверку дегенерации, а в случае провала – и на получение отклонений. Единственной поблажкой становится то, что если бы Пожиратель грехов не был бы обязан проходить проверку дегенерации, совершив подобный грех сам (например, из-за более низкой Человечности), он не делает соответствующего броска и проходит только проверку на получение отклонений.

Учтите, что несмотря на наличие игромеханики для Пожирания грехов, эта легенда всё ещё остаётся легендой. Возможно, это всего лишь миф. Возможно, это не общее свойство всех Проклятых, а церемония Ордо Дракул или обряд Ланцеа Санктум.

Наконец, возможно, что брать на себя чужие грехи могут и смертные. Подумайте о введении в игру следующего Преимущества.

Пожиратель грехов (•••)

Требования: Смертный, Решительность •••, Самообладание ••, Оккультизм • со Специализацией *Пожирание грехов*:

Эффект: Смертный вкладывает очко Воли и проходит проверку Решительности + Оккультизма против Решительности + Самообладания жертвы.

Грешник получает все бонусы, которые были перечислены выше: возможность повысить Нравственность, исцеление от психических отклонений и так далее. Сам Пожиратель грехов восстанавливает затраченное очко Воли *только в том случае*, если он обладает аналогичным Пороком. С другой стороны, если Пожирание грехов соответствует его Добродетели, он может восстановить все очки Воли.

Орден избавления

Орден Пожирателей грехов, посвятивший всю свою тайную жизнь избавлению окружающих от порока, зародился ещё в семнадцатом веке как небольшой круг исследователей Ордо Дракул… или, возможно, как тайная секта Благословенных Мехет, основанная ещё в Тёмные века. Кто знает?

Члены ордена до сих пор встречаются большей частью на Британских островах, где и появилась их организация. Будучи чрезвычайно маленьким ковенантом, орден признаёт всего несколько общих титулов.

Козлом отпущения называют ученика, который только начал свой путь к избавлению окружающих от греха.

Исповедник не столько получает, сколько *выбирает* свой титул, когда считает, что готов обучать других Пожирателей своему искусству.

Обладание Статусом в этом ковенанте открывает вампиру доступ к уникальной Дисциплине *Гамартиафагия*. Изучение этой Дисциплины в настоящий момент продолжается, поэтому Сородичам известны лишь первые три её уровня.

Гамартиафагия

• Познание греха

Пройдя проверку Сообразительности + Эмпатии + Гамартиафагии против Самообладания + Силы крови, персонаж интуитивно чувствует, как жертва относится к своему преступлению, что она чувствует сейчас и что чувствовала в тот момент, когда его совершала.

В случае исключительного успеха персонаж начинает слышать конкретные мысли, которые проносились в голове жертвы при совершении преступления. Кроме того, при общении с жертвой он получает +1 дайс к проверкам одного Социального Навыка по своему выбору. Если вампир добивается такого успеха несколько раз, он выбирает несколько Социальных Навыков, получающих этот бонус.

•• Греховный покров

Вложив 1 очко Витэ и 1 пункт Воли, Сородич проходит проверку Решительности + Эмпатии + Гамартиафагии. В случае успеха он получает +1 дайс к ближайшей проверке дегенерации или сразу +3 в случае исключительного успеха.

••• Тёмная кара

Вампир передаёт свой грех жертве вместо того, чтобы забирать её собственные пороки. Для этого ему достаточно просто взглянуть жертве в глаза.

Игрок вкладывает по очку Витэ и Воли и делает бросок на Манипулирование + Эмпатию + Гамартиафагию против Самообладания + Силы крови.

Жертва проходит проверку на получение отклонений так, как если бы совершила преступление против текущего уровня Человечности и провалила соответствующую проверку. В случае провала она автоматически получает умеренное отклонение или усугубляет текущее. Отклонение остаётся в силе до тех пор, пока жертва не накопит число успехов, равной 10 – Человечности, в проверке Решительности + Самообладания. Один бросок занимает целую ночь (хотя вампир проходит проверку на пассивном уровне и способен заниматься обычными делами).

Исключительный успех повышает сумму, необходимую жертве для избавления от психического отклонения, на +3 успеха.

Похитители дыхания и пожиратели печени

Вампиры прекрасно знают, что когда они поглощают кровь смертных, силу им дают не биологические клетки крови, а загадочная энергия жизни, пронизывающая всё сущее. В конце концов, известны родословные, поедающие эфемерную плоть призраков или черпающие силу из мест великой духовной силы.

По мнению некоторых Сородичей, в смертных содержится куда больше энергии, чем может предоставить вампирам одна лишь кровь. Вот только несколько предположений:

• Печень наполнена кровью, а значит, и мистической силой. Поедание этого органа может позволить вампиру насытиться не просто на несколько ночей, а на множество *недель*.

• Если верить древним обрядам смертных (или Сородичей), поедание печени может даровать пророческие видения.

• Печень просто *вкуснее* крови.

• Пожирание печени исцеляет болезни и снимает проклятия.

• Жёсткие прожилки, встречающиеся в печени, наделяют вампира особой физической стойкостью.

• С другой стороны, возможно, все эти преимущества доступны только вампирам, знающим особые ритуалы наподобие тайных обрядов Колдовского круга.

Новое Преимущество:
Пожирание печени (•••)

Требования: Сила крови 2+

Эффект: Съев печень смертного, вампир вкладывает по очку Воли и Витэ, чтобы удержать её в своём мёртвом желудке. Начиная со следующей ночи он сможет питаться кровью любых существ – даже самых слабых – на протяжении нескольких ночей, точное число которых равно 10 + удвоенному показателю его Выносливости.

Рассказчик может наделить вампира другими бонусами в зависимости от собственных взглядов на магические компоненты печени.

Похищение дыхания

Многие Проклятые говорят и о своей врождённой способности насыщаться дыханием смертных. С игромеханической точки зрения Похищение дыхания выступает в роли Дисциплины, хотя и несколько необычной в том отношении, что вампир редко проходит проверки её активации.

Дисциплина считается внеклановой, и вампир должен обладать хотя бы третьим уровнем Силы крови для её освоения. Похитить дыхание можно только у человека.

Достигнув третьего уровня этой Дисциплины, вампир может превысить обычный запас Витэ за счёт дыхания жертвы, что отражается третьей колонкой следующей таблицы.

Сила крови	Максимум Витэ от дыхания	Макс. Витэ на третьем уровне
3	3	4
4	3	4
5	4	5
6	4	5
7	-	5

Каждое очко Витэ, которое получает вампир, наносит смертному очко летального урона. Жертва чувствует головокружение, слабость и тошноту, которая остаётся в силе до исцеления урона.

Уровни Дисциплины

• Вкус дыхания

Вампир должен провести не менее часа поблизости от жертвы. Одни вампиры подкрадываются к жертве и медленно высасывают её дыхание, другие болтают со смертными в клубе. Пройдите стандартную проверку *охоты*, подбирая запас дайсов в зависимости от выбранного метода.

Спустя час вампир наносит по очку летального урона за каждый успех, полученный в этой проверке, и получает по очку Витэ.

•• Кража дыхания

Эта сила практически аналогична предыдущей, однако позволяет вампиру высасывать дыхание практически незаметно для жертвы. До тех пор пока смертный говорит что-либо или смеётся, вампир может использовать эту силу, не совершая никаких действий, выдающих в нём агрессора.

Кроме того, ему достаточно провести только тридцать минут рядом с жертвой вместо целого часа.

Бросок: Внушительность + Коммуникабельность против Самообладания + Коммуникабельности жертвы.

••• Полные лёгкие

Прежде всего, вампир может превысить обычный запас крови на несколько единиц (как это видно из приведённой выше таблицы). Кроме того, Сородич может вложить одно или два очка Витэ, чтобы временно повысить свою Человечность на 1 или 2 уровня до конца сцены в целях общения со смертными.

•••• Кража духа

Вложив очко Воли, персонаж сокращает временные требования к использованию этой Дисциплины вдвое. Например, он может использовать второй уровень этой Дисциплины через 15 минут общения с жертвой.

••••• Гипнотический взгляд

Вложив очко Воли, вампир добавляет уровень этой Дисциплины (то есть +5 дайсов) к проверкам кражи дыхания.

Безмятежность

Говорят, на улицах появился новый наркотик. Его могут знать под разными названиями, однако чаще всего речь идёт о некоей Безмятежности. Если положить одну маленькую серебристую таблетку Безмятежности под язык, можно почувствовать себя живым. *Живым*. То есть: по-настоящему. Сердце бьётся и разгоняет кровь. У еды появляется вкус. Внутри пробуждается то, что смертные называют душой.

Безмятежность действует всего одну ночь, однако многие из тех, кто её попробовал, готовы пойти на всё, чтобы получить новую дозу. Разумеется, мало кто знает, из чего делается этот наркотик. Для его производства вампиру необходимо найти человека, в крови которого содержится некий ген, до сих пор не исследованный Сородичами. Что удивительнее всего, такой человек обязательно должен пустить себе кровь самостоятельно, по доброй воле. Вампир может поставить человека в жёсткие условия, в которых тот будет заинтересован в сотрудничестве, однако смертный обязан отдать свою кровь без чужого вмешательства. Этот процесс не убивает человека – достаточно лишь большой дозы крови. Некоторые вампиры (по слухам, связанные с Ордо Дракул или Картианским движением) похищают целые группы таких людей, заставляя их регулярно отдавать свою кровь взамен на более мягкое обращение или получение всевозможных благ.

Впрочем, как и в случае с другими легендами, трудно сказать, насколько правдиво подобное объяснение. Существуют теории, согласно которым кровь для наркотика могут поставлять только юные девушки, или люди, находящиеся на грани физического истощения, или даже другие мистические создания, кроме вампиров. Кто знает, что из этого правда?

Сюжетные зарисовки

• Персонаж пробует наркотик, а затем борется с последствиями своей зависимости.

• Котерия должна безопасно перевезти юную девушку или другого смертного, вырабатывающего Безмятежность, к новому владельцу.

• Союзник протагонистов втайне пристрастился к наркотику.

• Котерия расследует убийство Сородича. По всей видимости, речь идёт о своеобразной разборке наркокартелей.

• Местный правитель домена объявляет войну поставщикам Безмятежности.

• Один учёный из числа Проклятых разрабатывает синтетический вариант наркотика, однако пока одни Сородичи празднуют это открытие, Ланцеа Санктум и даже Инвиктус начинают подозревать, что это слишком сильно изменит поведение всех вампиров в домене, что может привести их к потере власти.

Игромеханические эффекты

Помимо указанных выше эффектов (возможности есть человеческую еду, дышать, пить алкоголь, ощущать тепло и вообще – чувствовать себя живым), приём наркотика восстанавливает персонажу все очки Воли.

Тем не менее, каждый приём Безмятежности может вызвать у персонажа зависимость. Рассказчик определяет силу наркотика по шкале от 1 до 5. Во время приёма очередной дозы персонаж проходит проверку Выносливости + Самообладания или, если он пытается сопротивляться эффекту, Выносливости + Решительности. Рассказчик делает бросок на силу наркотика (запас дайсов равен уровню Безмятежности).

Если персонаж проваливает этот бросок, при ближайшей возможности он захочет попробовать его снова. Для сопротивления искушению ему придётся пройти проверку Решительности + Самообладанию.

Рассказчик может назначать и другие проверки в зависимости от того, насколько искреннее персонаж наслаждается Безмятежностью или насколько активно он борется с её эффектами.

Новое отклонение:
Зависимость от Безмятежности

Эффект отклонения изменяется в зависимости от времени, прошедшего с последней дозы, хотя время, проведённое в торпоре, не учитывается при этих подсчётах.

Неделя и меньше: Персонажу трудно думать о чём-либо, кроме поиска новой дозы. (Если его убеждают отказаться от этой затеи, окружающим придётся пройти проверку Сообразительности + Убеждения против Решительности + Самообладания наркомана).

От недели до месяца: Каждый день персонаж должен проходить проверку на Решительность + Самообладание со штрафом–2. В случае провала он начинает искать новую дозу. Его всё так же можно отговорить (см. выше).

От месяца до года: Вампир не получает штрафа -2.

Больше года: Сородич перестаёт искать новую дозу из ночи в ночь, однако если ему представляется лёгкая возможность получить таблетку, он должен пройти проверку на Решительность + Самообладание.

Дремлющий разум

Некоторые вампиры способны проникать в грёзы спящих. И это даже не миф: известны целые культы и родословные, занимающиеся изучением сновидений и грёз. Если верить этим вампирам, проникновение в чужие грёзы может открыть Сородичу величайшие знания или даже помочь ему узнать что-нибудь новое о себе самом.

Существует лишь несколько правил, которых обычно придерживаются такие сообщества:

• Если человек грезит о вампирах, значит, его сны уже принадлежат другому Сородичу. Избегайте таких людей.

• Некоторые травы делают людей восприимчивее к воле Сородичей, в то время как другие мешают проникать в их сновидения.

• Если узнать Порок человека и размешать его кровь с вином – возможно, определённого вида, – вы сможете получить такой же Порок в дополнение к собственному.

• Последний сон умирающего человека обладает пророческим значением. Он может даже показать вампиру его собственную смерть.

• Существуют невидимые чудовища, рыщущие по грёзам определённых смертных. Остерегайтесь проникновения в грёзы таких людей.

• Разум вампира и смертного в мире грёз обладает двусторонней связью. Это можно использовать в своих целях, однако не делайте глупостей и всегда задавайтесь вопросом, к чему приведёт ваше действие. Например, если вы убиваете человека в физическом мире, находясь при этом и в его разуме, вы можете впасть в особенно долгий торпор.

Новая Практика:
Прогулка по снам
(Ясновидение •, Доминирование или Величие •)

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Ясновидение

Действие: продолжительное, всего нужно набрать сумму успехов в размере Решительности + Самообладания жертвы, делая по броску в три минуты.

Помимо самой возможности проникать в грёзы смертного, вампир получает +1 дайс к Социальным проверкам, связанным с этим человеком.

Истинный смысл Тумана вечности

Как и любая загадка, Туман вечности порождает десятки различных мифов и интерпретаций, практически ни одна из которых не подкреплена достоверными аргументами. Но кое-что Сородичи знают наверняка: Туман вечности изменяет их разум. Старейшины возвращаются в этот мир с другими воспоминаниями – иногда искажёнными, иногда подлинными, но как будто… принадлежащими кому-то другому. Даже неонаты, впервые впавшие в торпор, иногда признаются, что чувствуют себя иначе, чем раньше. Как будто какая-то внешняя сила извлекла их разум наружу, перевернула вверх дном и вернула обратно. Сознание остаётся прежним, но личность вампира подвергается необъяснимым изменениям.

Но настолько ли необъяснимым?

Рассказывают, будто в одной тихой греческой деревушке Ливадия уже веками, если не тысячелетиями, живёт тайная организация Мнемотехников. Эти Проклятые монахи проводят сотни ночей подряд за беспрерывным изучением торпора. Никто не знает о торпоре больше, чем Мнемотехники – однако выводы, которыми они иногда делятся с посетителями и паломниками из числа Сородичей, редко удовлетворяют просителей. Обычно они приводят их в такой ужас, что те бегут прочь из подземного монастыря Мнемотехников, отказываясь говорить о том, что они услышали.

Вторая смерть

Вампиры уподобляют свой торпор длительной спячке или оцепенению, сосредотачиваясь тем самым на психологической или физической стороне этого явления. Мнемотехники ищут ответы на загадки торпора в совершенно иной сфере: сфере загробных странствий.

По мнению этих монахов, когда вампиры впадают в торпор, их души попадают в тот же загробный мир, в который отправляются и обычные смертные (а порой и иные мистические существа наподобие магов).

Более того, Мнемотехники подозревают, что ещё в момент *Обращения* человек действительно умирает. Его душа отправляется в царство теней, однако проклятый Зверь, зарождающийся в его теле, дотягивается до ещё не выскользнувшей души и возвращает её обратно. Вампиры *мертвы* – только Зверь удерживает их души в давно усопших телах. Именно поэтому мастера Ясновидения способны покидать своё тело и затем с лёгкостью возвращаться к нему. Любой вампир – не больше чем призрак, оставшийся в необычном теле. А потому, когда Проклятый поддаётся стрессу, голоду или простому желанию передохнуть, он делает то же, что делает усталый призрак – отправляется в загробное странствие.

О, это только малая часть того, что говорят Мнемотехники. Видите ли, загробный мир таит много опасностей. Большинство здешних призраков тяготятся своим мучительным существованием и хотят вернуться назад. Они видят, как душа Проклятого вырывается из тела и начинает своё скитание, не понимая, где она оказалась. А потому призраки стремятся поймать её и сожрать, получив Эссенцию и возможность занять её место в теле Сородича. Это не всегда убивает призрак вампира, чаще всего просто оставляя его без сил и обрекая на заточение в царстве теней.

Когда призраку удаётся вкусить эфемерной плоти души вампира, он возвращается в его тело, однако, по зловещей иронии, на земле с ним происходит то же, что с вампиром – в царстве теней. Призрак теряет ориентацию. Его мёртвый разум сливается с разумом *тела* вампира. Вместе физическое тело и призрачная душа образуют некую амальгаму, своего рода гибрид двух личностей. Призрак не понимает, что он оказался в чужом теле, даже если помнил об этом мгновения назад, когда только поглощал душу Сородича.

Именно поэтому некоторые вампиры пробуждаются в полной уверенности, что их предали или что против них замышляют неслыханное злодеяние. Это не логическая ошибка вампира, не искажение его воспоминаний: это воспоминания самого *призрака*. В

конце концов, многие привидения потому и оказались в загробном мире, что их убили бесчестным способом или лишили жизни в самый важный момент, когда у них ещё оставались дела на земле. Попав в тело вампира, призраки сами утрачивают чистоту мышления, теряясь в воспоминаниях прежнего хозяина плоти, но всё ещё переживая из-за давнего предательства или мнимой опасности.

Что ещё хуже, иногда в тело Сородича возвращается душа другого вампира, тело которого украли аналогичным способом. Всё это создаёт в сознании призрака ужасающее смятение, мешающее даже такому вампиру вспомнить, что в действительности он перебрался в чужое тело.

Вампиры в загробном мире

Поскольку во время загробного путешествия вампир становится самым буквальным призраком, его Атрибуты меняются на эфемерные характеристики призраков. Сложите Интеллект, Силу и Внушительность такого вампира и поделите это число на три: таким станет Могущество вашего призрака. Например, персонаж, обладающий Интеллектом 2, Силой 3 и Внушительностью 4, будет обладать Могуществом 3 (2 + 3 +4 =9; 9/3 = 3).

Подсчитайте таким же образом Грацию (Сообразительность, Ловкость и Манипулирование) и Сопротивление (Решительность, Выносливость и Самообладание).

В отличие от большинства призраков, астральные тела вампиров сохраняют Навыки и Специализации.

Вместо Витэ вампир получает Эссенцию, которую он может использовать почти так же, как и нормальное Витэ. Тем не менее, он не способен повышать Физические Атрибуты или “создавать гулей” из призраков. Винкулум, диаблери и прочие эффекты крови в загробном мире попросту недоступны.

Для пополнения запасов Эссенции вампир может поедать других призраков – точно так же, как это делают и другие неупокоенные мертвецы. За каждое очко Корпуса он получает 1 очко Витэ. И разумеется, вампир может использовать по несколько очков Эссенции за раунд, если это позволяет его Сила крови.

Любопытно, что после возвращения в тело (и пробуждения из торпора) остатки Эссенции *не* превращаются в Витэ и утрачиваются целиком.

Здоровье заменяется Корпусом, причём если тело вампира страдало от ран, призрак автоматически восполнит запас Корпуса при появлении в загробном мире. Равным образом, тело вампира не получит ран, от которых Корпус страдает в царстве теней.

С другой стороны, преступления, совершённые призраком, могут понизить Человечность вампира, и этот эффект сохранится даже по пробуждении.

Большинство Дисциплин работают по обычным правилам, хотя существуют логические исключения: например, вампир сможет использовать Анимализм только на редких (практически уникальных) душах животных, попавших в загробный мир, а Круак и Фивейское чародейство окажутся недоступны (Круак связан с пролитием крови, в то время как чародейство Ланцеа Санктум создано для запугивания *живых* людей в соответствии с предполагаемым Божьим замыслом).

Загробный мир

Что касается самого царства теней, то оно обладает множество разных обличий. Иногда оно кажется бесконечным особняком из холодного серого камня. Иногда – мавзолеем, который тянется на сотни миль во всех направлениях. Иногда оно даже приобретает вид тёмного леса, настолько плотного и туманного, что солнечные лучи никогда не достигают земли. Трудно сказать, зависит ли облик загробного мира от восприятия самого призрака (или вампира), связан ли он с физическими местами, из которых душа попадает в загробный мир – или, может быть, он просто слишком огромен, чтобы иметь одну конкретную форму.

Так или иначе, любые правила, действующие в реальном мире, сохраняют свою силу и в мире теней. Например, персонажи движутся с той же скоростью и получают такой же урон от падения в яму. Некоторые вампиры придерживаются мнения, что загробный мир может выглядеть по-другому и подчиняться иным законам, однако *разум* астрального путешественника интерпретирует происходящее единственным известным ему способом. Разумеется, никто не знает точный ответ.

Рассказчики, не пренебрегайте этим правилом. Никто не может узнать и исследовать загробный мир. Его нельзя описать или объяснить. Нельзя составить точную карту его регионов. Возможно, каждый призрак и вовсе находится в собственном варианте загробного мира, и эти маленькие вселенные лишь иногда пересекаются, позволяя призракам вступить друг с другом в контакт. Не давайте ответа. Не жертвуйте самой большой загадкой, известной человеческой мифологии.

Тем не менее, если вам нужно больше идей для изображения мира мёртвых в игре, обратитесь к дополнению **Book of the Dead**.

Новый Нумен:
Слияние

Призрак нападает на другую мёртвую душу (будь это душа вампира или астрального путешественника) и начинает поедать её Корпус. Как только ему удаётся понизить текущий Корпус до нуля, он вкладывает очко Эссенции и проходит проверку Могущества + Грации. В случае успеха он возвращается в земное тело собственной жертвы.

Воспоминания и личность такого призрака смешиваются с психикой жертвы. Он обладает по большей части теми характеристиками, которые сохраняет физическое тело жертвы, однако психологические черты наподобие Человечности, Греха или Добродетели почти наверняка сменятся на характеристики призрака.

Кровавое искусство

Это не миф. Это исторический факт, и вы убедитесь в нём, если достаточно времени покопаетесь в соответствующих книгах. Антуан Шарль Хорас Верне, больше известный как Шарль Верне, был сыном великого художника Клауда Жозефа Верне. Уже в возрасте трёх лет он рисовал лошадей с таким реализмом, что они, казалось, вот-вот сорвутся с листа бумаги и отправятся скакать галопом по всему миру.

В своей жизни он пользовался немалой славой, хотя ещё в молодости пережил некий загадочный инцидент, о котором никогда не рассказывал, но которому, по всей видимости, он приписывал значительную часть своего таланта. Любопытно, что Шарль Верне прожил до 77 лет, сохранив молодую силу и стойкость. Его смерть в 1835 г. вызвала удивление у всех, кто видел его в последнее время: казалось, что этот “старик” будет жить вечно.

Антуан и его сын Хорас – тоже незаурядный художник – нарисовали более пятисот картин, которые до сих пор хранятся в музеях и частных коллекциях по всему миру. Именно благодаря им вампиры обратили внимание на Верне. Ещё при жизни художника среди вампиров ходили слухи о том, что Верне наполняет свои картины мистическим смыслом, и некоторые из них складываются в своего рода “оккультные коллекции”, которые оказывают воздействие на зрителей. Многие подозревают, что он был вампиром – вероятно, Дэва из Ланцеа Санктум. Он жил в то же самое время, когда Сородичи впервые услышали о появлении родословной Тореадор – и это тоже не слишком похоже на совпадение.

Наконец, находятся те, кто считается его ларом из древнеримских преданий или тульпой – психической проекцией мага. Так или иначе, картины Верне до сих пор считаются одними из самых могущественных – и опасных – реликвий, на которые только могут наткнуться Сородичи.

Ритуал Верне: Кровавый портрет

Художник проливает на холст свою кровь и достаточно большой объём крови жертвы. Картину необходимо нарисовать не более чем за семь дней. Жертва отдаёт три очка Витэ, художник – по очку за каждую ночь рисования.

Бросок: Интеллект + Ремесло + Сила крови. Если жертва сопротивляется, проверка проходит со штрафом в размере её Решительности.

Действие: продолжительное. Всего нужно набрать шесть успехов. Один бросок занимает ночь рисования.

Освоить ритуал можно за 10 очков опыта. Если в вашей истории он считается ритуалом Колдовского круга (что тоже соответствует многим преданиям о Верне), замените проверку на Интеллект + Ремесло + Круак и считайте Кровавый портрет ритуалом третьего уровня.

В случае успешного завершения ритуала художник создаёт *имаго*: существо, живущее в пределах своей картины. Оно обладает Нравственностью, на -2 очка уступающей Нравственности *модели* – то есть человека или Сородича, послужившего прототипом этой картины. Вместо Здоровья оно обладает Структурой 4, Прочностью 1 и Размером 3.

Хотя технически имаго не способно атаковать зрителя, оно может напасть на него косвенным методом, пока он не смотрит непосредственно на портрет. Например, если имаго было срисовано с гипнотизёра, тот может внушить зрителю несвойственные ему мысли, когда он находится рядом.

Остальные характеристики Имаго дублируют те, которыми обладает модель для портрета. Это включает Навыки, Преимущества и Дисциплины – хотя, разумеется, только те, которые живой портрет может использовать, исходя из соображения здравого смысла.

Глава третья:
Чего боятся чудовища

Отражение в зеркале

Одни называют его Красным Джеком. Другие Багровым Яковом, Жаком Руссо, Рот Йоханом, Шоном Фланном и даже Красным Иваном. Всё что вам нужно для вызова Джека – это подойти к зеркалу, окропить его своей кровью и пять раз подряд громко произнести: “Veni Ioanne Rube”, то есть “Приди, Красный Джек”.

Джек появится в отражении, дружелюбно вам улыбаясь. На нём будет шляпа, хотя ей вид и меняется от одного раза к другому. И конечно, на нём будут тёмные очки. Не бойтесь: он выслушает вашу просьбу. Если она ему понравится – а ему нравится много из того, о чём просят Сородичи, вы уже поверьте, – он постарается её выполнить.

Проблемы начинаются только тогда, когда он появляется без очков и вы видите его глаза. Правда, никто не может сказать, что именно с вами происходит в этот момент. Откуда бы ни пошёл этот слух, ни один современный Сородич не знает того, кто увидел бы глаза Джека и дожил до следующей ночи.

Королева Мэри

Ах да, это не всегда Джек. Иногда это Королева Мэри. Произнесите пять раз “Maria Regina Invito”, то есть “Я приглашаю Королеву Мэри”, и она появится перед вами. Она тоже будет дружелюбно улыбаться, но не разлепляя губ. Если когда-нибудь вы увидите её зубы, скорее всего, вы уже не сможете рассказать об этом другим.

Насколько они реальны?

В ночном обществе кровососов в Красного Джека и Королеву Мэри верит не больше вампиров, чем в коллективе обычных смертных верят в Кровавую Мэри. Однако некоторые оккультисты среди Сородичей призывают отнестись к этому мифу немного серьёзнее. Возможно, речь идёт не о фольклорных чудовищах – странно, что об этом приходится напоминать *вампирам*. Возможно, это кровавые духи или призраки людей, покончивших с собой, глядя в зеркало в ванне какого-нибудь отеля. Кто знает?

Самый полный список возможных кандидатур на роль Красного Джека и Королевы Мэри составили Ордо Дракул. Список гласит:

• Сатана, он же Дьявол.

• Джек Потрошитель.

• Первый вампир, будь он Лонгином, Владом Дракулой или древним этрусским шаманом. Это отражение живёт своей жизнью в мире кровавого зазеркалья, и именно из-за его нежелания *находиться в зеркале постоянно* вампиры лишены чётких отражений.

• Ацтекский бог Тецкалипока, сбежавший от испанских завоевателей туда, где его не достанет ни одни смертный и даже маг.

• Мэтр Каррефур, вудуистский бог перекрёстков.

• Королева Мэри может быть Медузой Горгоной, отражение которой перебралось со щита Персея в другие зеркальные реальности.

• Обе сущности представляют собой демонов, призванным смертными магами в зеркала. Если найти и уничтожить первое зеркало, можно избавиться от них обоих.

Арс Спекулорум

Из всех созданий на свете лишь Красный Джек способен обучить вампира Дисциплине Арс Спекулорум – Искусству зеркал. Воззвание к Джеку не требует от Сородича никаких вложений, кроме одного очка Воли и пятикратного повторения ритуальной фразы перед любой зеркальной поверхностью. Иногда Джек появляется в нескольких зеркалах сразу.

• Кривое зеркало

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Сообразительности + Ремесла + Арс Спекулорум, вампир изменяет собственное отражение в зеркалах так, как ему угодно. Если он меняет изображение неочевидным образом (например, возвращая ему нормальный человеческий вид), другие персонажи должны будут проходить проверки Сообразительности + Самообладания, чтобы заметить что-то неладное.

•• Катоптромантика

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Сообразительность + Оккультизм + Арс Спекулорум

Вампир задаёт зеркалу вопрос, на который и получает незамедлительный ответ ("*За кого мне суждено выйти?*", "*Кто приказал сжечь моё убежище на той неделе?*", "*Кому выгодна моя смерть?*"). Ответ принимает форму задымлённого изображения. Если вампир знает того, кого ему показывает зеркало, он должен пройти проверку Сообразительности + Самообладания, чтобы распознать эту персону. В обратном случае он видит лишь самые общие приметы.

Если ответом на вопрос служит "никто", в зеркале всё равно появляется чьё-то лицо, однако оно всегда шокирует наблюдателя. Это может быть оскаленный череп с живыми глазами, несколько отрезанных голов или другие варианты "лиц", который придумывает Рассказчик.

Учтите, что эти ответы даёт сам Джек. Если ему будет выгодно, он может не отвечать на вопрос Сородича искреннее и показать ему совершенно другое лицо.

••• Паноптикон

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Арс Спекулорум

Вампир смотрит в одно зеркало и видит то, что отражается в другом. Он может свободно менять зеркала в пределах одного здания, однако может заглянуть и в зеркала, установленные в другом месте, ценой одного очка Воли.

Когда персонаж смотрит из определённого зеркала, его туманное, слабое, едва заметное отражение появляется на соответствующей поверхности. Чтобы заметить подобное отражение, потенциальный свидетель должен набрать больше успехов при проверке Сообразительности + Самообладания, чем персонаж получил при активации этой силы.

Паноптикон действует до окончания сцены.

•••• Избиение младенцев

Красный Джек называет 28 декабря своим днём рождения. Этот же день считается библейским Днём избиения младенцев.

Вложив очко Воли, персонаж может наложить любую нефизическую Дисциплину на жертву, которая отражается в зеркале. Чаще всего эту силу используют одновременно с Паноптиконом. Например, персонаж может загипнотизировать противника, стоящего в другой комнате этого здания – или даже любого другого сооружения, в котором встречаются зеркала.

Активация Дисциплины подобным образом обычно проходит со штрафом -2, однако если вампир осваивает следующий уровень Арс Спекулорум, он не получает такого штрафа.

••••• Семимильные сапоги

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Арс Спекулорум

Персонаж входит в одно зеркало и выходит из другого через количество раундов, равное 10 – полученным успехам. Если Сородич планирует попасть в неизвестное место,

ему рекомендуется принять облик летучей мыши или тумана – поскольку зеркало может быть установлено в узком проёме или даже лежать в сундуке.

В дополнение к броску активации этой силы, персонаж должен также пройти успешную проверку Решительности. В обратном случае перемещение дезориентирует его, и в первом раунде после телепортации он не способен понять, где что находится.

Исключительный успех при броске активации устраняет необходимость делать бросок на Решительность.

Недостатки

Чего бы ни хотел Джек на самом деле, он вовсе не занимается благотворительностью – даже в том смысле, который вкладывают в это слово Сородичи.

• Любые проверки дегенерации рядом с зеркалами проходят со штрафом -1 или (если персонаж достиг пятого уровня Арс Спекулорум) -2.

• Проверки безумия получают штраф -1 или -2 по тем же правилам.

• Сопротивление воле Красного Джека получает всё те же штрафы.

• Если вампир разбивает зеркало, ближайшие семь проверок получают штраф -1.

• Иногда Джек принимает обличье других существ, порой даже выдавая себя за умерших друзей вампира.

• Он может копировать отражение самого вампира и показываться в других зеркалах. Любой, кто столкнулся с таким похищенным отражением, должен пройти проверку Сообразительности + Самообладания, чтобы понять, что это иллюзия, а не подлинное отражение вампира. По очевидным причинам, такие проверки следует объявлять лишь тогда, когда наблюдатель не может повернуться назад и убедиться, что хозяина отражения у него за спиной попросту нет.

Ангел возмездия

Его зовут Рагуэль, и он несёт Проклятым смерть от имени самого Творца. Эта фигура не выходила из богословских преданий Ланцеа Санктум по меньшей мере со Средних веков. Иногда его даже изображали как помощника (или, напротив, наставника) другого ангела из мифологии Благословенных – Вахиштаэля, который якобы открыл Лонгину суть учения Ланцеа Санктум.

Рагуэль – один из тех немногочисленных персонажей, которые интересны тогда, когда он их практически ничего не известно. По этой причине вместо его "биографии" мы просто приведём череду сюжетных зацепок, позволяющих использовать его в самых разнообразных хрониках.

• **Загадочное убийство:** Влиятельный Носферату из Колдовского круга погибает посреди бела дня. Епископ Ланцеа Санктум тотчас же начинает призывать всех к покаянию и исповеди, поскольку он видит в этом знак от самого Рагуэля – ангела, мстящего недостойным Сородичам. Другое дело, что некоторые начинают задаваться вопросом, не были ли этим "ангелом" сам Епископ.

• **Безумный пророк:** В домен возвращается старый Гангрел, который десятилетиями не связывался с другими вампирами. Он начинает рассказывать о своей встрече с Рагуэлем, который несёт смерть всем грешникам. Примечательно, что до этого Гангрел не проявлял интереса ни к учению Ланцеа Санктум, ни к религии вообще.

• **Погибший домен:** Котерию посылают в другой домен с сообщением местному Князю. Лучше всего будет, если персонажи получат это задание после того, как уже побывают в этом домене по другим делам. Добравшись до города, они с удивлением обнаруживают, что в нём нет ни одного Сородича. В убежищах видны следы схваток и разрушения. Вскоре они натыкаются на безумного гуля, который уже успел состариться из-за недостатка Витэ. Он говорит об ангеле мести, обрушившем гнев Господень на его Проклятых повелителей.

• **Обычное любопытство:** Мехет из Ордо Дракул просит героев связаться со старым Дэва из Ланцеа Санктум. По его мнению, именно этот Дэва в действительности и является Рагуэлем. Если верить его словам, этот благочестивый Суккуб обезумел после того, как провёл уникальный обряд Фивейского чародейства. Разумеется, настоящей целью Мехет служит приобретение книги с описанием этого обряда.

• **Ложный мессия:** Сюжет начинается точно так же, как *Безумный пророк* или *Загадочное убийство*, однако вскоре после этих событий в город прибывает сам Рагуэль. Он прекрасно знает Завет Лонгина (утверждая, что помогал его создавать) и владеет могущественными силами. Тем не менее, он куда больше похож на старейшину Ланцеа Санктум, чем на истинного ангела. Рискнут ли персонажи навлечь на себя его гнев, попытавшись узнать о нём больше?

• **Паломник:** В город прибывает кочевник, личность которого отдалённо напоминает Рагуэля – во всяком случае, каким его изображают Благословенные в этом домене. Полубезумный Князь объявляет о своём переходе из Первой знати в Ланцеа Санктум. Город погружается в хаос ещё до того, как странствующий вампир успевает как следует познакомиться с местными.

• **Покайся, грешник:** Рагуэль действительно существует. И он действительно несёт миру слово Ланцеа Санктум. Ангел является к протагонистам, призывая их распространить Завет Лонгина по окрестным землям. Ирония заключается в том, что он является к персонажам с высокой Человечностью. Как отреагирует персонаж, которому говорят, что сам Бог пожелал сделать его чудовищем?

• **Падший ангел:** Во время проведения церемонии Ланцеа Сантум один из протагонистов получает видение от Вахиштаэля. Ангел утверждает, что Рагуэль пал и стал демоном. Остановить его может лишь сам Вахиштаэль, однако он сможет явиться на землю, только если персонажи проведут ритуал, описанный в древнем свитке. Увы, Рагуэль тоже знает о существовании этой реликвии – и уже начал её поиски.

- **Апокалипсис сегодня:** Архангел Рагуэль обрушивает свой гнев на домен, в котором разворачивается действий игры. У персонажей появляется выбор: выступить против самого ангела, помочь ему уничтожить врагов человечества или попробовать ускользнуть из домена.

Проклятия крови

Считается, что большинство человеческих мифов о родовых проклятьях вампиров – вроде боязни крестов или неспособности входить в дома смертных без приглашения – основаны лишь на слухах и перетолках.

Однако секрет заключается в том, что многим Сородичам выгодно, чтобы другие вампиры считали эти проклятия вымыслом. Кому захочется признаваться, что его можно убить серебряной пулей, подобно оборотню? Кто захочет, чтобы другие знали о его страхе перед святой водой?

Если верить этой теории, вампиры обладают куда большим числом проклятий и слабостей, чем можно подумать из общения с самими Сородичами. Как они получили свои проклятия? Ниже перечислено всего несколько вероятных примеров. Вы можете придумывать свои собственные.

- Связь с магами
- Диаблери
- Потребление чужого Витэ
- Изучение редких Дисциплин
- Проклятия смертных жертв
- Неправильное Обращение
- Вмешательство неизвестных сил

Проклятия крови в игре

Прежде всего, проклятия крови позволяют создавать более многогранных персонажей. Это не всегда означает “более интересных”, поэтому вам не обязательно считать этот вариант “улучшением” **Vampire: The Requiem**. Тем не менее, игрокам может понравиться мысль, что их персонажей можно убить особенно изощрённым способом или что они вынуждены питаться особой кровью. В сущности, на этом построены образы многих экзотических родословных.

Кроме того, Рассказчик может прибегнуть к проклятиям крови для ужесточения игры. Например, он может решить, что персонаж начинает страдать от проклятия, когда понижает свою Человечностью до 3 или 4 уровня или проводит определённые ритуалы.

И наконец, кровавые проклятия могут провести интересный мостик между **Vampire: The Requiem** и **Mage: the Awakening**, позволив Сородичам и Пробуждённым вместе раскапывать тайны этих оккультных эффектов.

Виды проклятий

Кровавые проклятия принимают один из четырёх видов: Отвращение, Запрет, Урон и Смерть.

Отвращение

Вампир боится определённого предмета, растения, слова или другого явления. В присутствии источника своего страха он проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае провала он делает бросок на сопротивление Ротшреку со штрафом -2. В этой проверке он должен набрать сумму успехов, равную Размеру самого явления +1 за каждый дополнительный источник страха после первого.

В случае успеха персонаж не может дотрагиваться до предмета, которого он боится, однако может использовать против него Дисциплины со штрафом -3. Исключительный успех позволяет двигать предмет со штрафом -2 при соответствующих проверках.

Запрет

Персонаж не может войти в дом без приглашения, пересечь реку или напасть на определённого человека. Если следование запрету грозит привести к гибели персонажа (например, если вампир боится войти в единственный дом в округе, в то время как солнце

уже поднимается на горизонте), он может понизить само значение Воли на единицу, чтобы проигнорировать этот запрет.

Урон

Чеснок, крест или любой другой источник урона наносит вампиру летальные повреждения в размере собственного Размера (но не более 10). Бросок на урон делает Рассказчик. Оружие, состоящее из подобного материала, наносит летальный урон с соответствующим бонусом.

Смерть

Когда вампир оказывается под воздействием определённого вещества или эффекта (наподобие святой воды), Рассказчик делает бросок 10 дайсов и наносит персонажу аггравированный урон в размере полученных успехов.

Неудивительно, что предметы, способные причинять вампирам подобный вред, становятся легендами среди смертных охотников. Если в вашей истории от такого проклятия страдают все вампиры, а не конкретные персонажи, то вся раса Проклятых постоянно находится под угрозой уничтожения.

Длительность

Длительность проклятия может разниться от одной ночи, недели или месяца до постоянной (иногда с возможностью снять проклятие ритуальным действием или искуплением, иногда – без каких-либо способов избавления).

Мой раб, мой господин:
Фанариоты

В мире существуют вампиры, которые никогда не заводят гулей. Более того, когда у них появляется возможность, они нападают на гулей других вампиров и втайне их умерщвляют. Конечно, многие из них стараются делать это без разжигания ненужных конфликтов, однако некоторые готовы убить любого гуля даже в присутствии его господина.

Видите ли, эти вампиры убеждены в существовании Фанариотов – гулей, которые только притворяются рабами вампиров, в то время как служат куда более могущественной силе. Строго говоря, о существовании Фанариотов гласят сразу две легенды.

Первая из них повествует о гулях, произошедших от ставленников Оттоманской империи в захваченных городах. Присвоив очередной город, оттоманские владыки отправляли туда своего наместника, которым чаще всего был грек из квартала Фанар в Стамбуле. Сородичи делали то же самое, посылая вместе с наместником своего гуля. И, вероятно, никто из современных Сородичей даже не услышал бы термина Фанариот, если бы в девятнадцатом веке эти высокопоставленные гули не устроили массовое истребление вампиров сразу в трёх формально несвязанных городах. По всей видимости, это даже не легенда, а исторический факт, о котором многие невежественные Сородичи просто предпочитают забыть. Те же, кто занялся изучением Фанариотов, пришёл к выводу, что эти гули действовали не по своей воле. Они всё ещё оставались рабами, но странным образом поменяли хозяина, начав служить чему-то ещё.

Чему именно? На этот вопрос пока ещё нет ответа. Одни считают Фанариотов бывшими чернокнижниками, сатанистами и язычниками. Другие утверждают, что Фанариоты давно умерли, а вместо них на земле остались своего рода призраки во плоти. Третьи рассказывают, что Фанариоты никогда и не были *гулями* в терминологическом смысле слова и что их создали для других Сородичей оттоманские Аколиты.

Общество Люше́

Вторая легенда гласит о существовании тайного ковенанта, который охотится на Фанариотов по всему миру. Собранная ещё в годы Французской революции, эта группа, известная как Общество Люше́, действует по принципу шпионской сети, в которой большинство членов действуют самостоятельно, однако регулярно сообщают о своих находках другим представителям Общества.

Каждому члену Общества рекомендуется регулярно отвечать самому себе на следующие вопросы:

• Не видел ли я в последнее время гуля, который бы пытался что-либо советовать своему господину?

• Знаю ли я домитора, который по какой-то причине откладывает кормление гуля собственным Витэ?

• Скрывается ли определённый гуль от колдовских ковенантов?

• Видел ли дом гуля, полностью лишённый религиозных символов?

• Видел ли я дом гуля, переполненный религиозными символами? Возможно, он пытается одурачить наше Общество!

• Избегает ли домитор кормления гуля на глазах у других Сородичей?

• Обладает ли гуль оккультными познаниями, в то время как у его домитора отсутствуют подобные интересы?

• Знают ли я домитора, который высмеивает “легенду” о Фанариотах при каждой возможности?

Истина

Не следует и говорить, что Рассказчик может выбрать любой вариант легенды в качестве достоверного, ложного или частично верного. Тем не менее, если вам нужен

один-единственный “официальный” факт, касающийся Фанариотов, считайте правдивым следующее.

Фанариоты – действительно гули, однако они одержимы жестокими духами. Они действительно обладают мистическими способностями, но лишь потому, что это выгодно их таинственным повелителям. Вот как всё это началось.

Около двух столетий назад один из исследователей Ордо Дракул провёл мистический ритуал в Гнезде Вирма, которое обладало славой самого мощного во всей округе. Хотя Сородич этого и не понял, он впустил в свои мёртвые вены тёмную силу, которая затем передалась его гулям. На протяжении нескольких лет он дарил заражённых гулей другим Сородичам, не сознавая, что эти смертные служат отнюдь не Сородичам, а таинственной внешней силе.

Когда гули подняли восстание, было уже слишком поздно. Чего хотят Фанариоты? Раскрыть загадочные врата в иной мир, впустив в земную реальность своих настоящих хозяев. Едва ли они это понимают, однако они действительно преданы этим духам. И их достаточно много, чтобы они могли встретиться буквально в любом домене Сородичей.

Кем на самом деле являются эти сущности? Трудно сказать, однако когда они ворвутся в мир плоти и крови, никто поначалу этого не заметит. Они не станут принимать форму ужасных монстров со щупальцами и ревущими пастями. Скорее они будут напоминать едва слышный звон в голове, который со временем начнёт занимать мысли людей и Сородичей всё больше и больше, пока они не обнаружат, что не способны думать о чём-либо ещё. Или они будут принимать формы символов, которые люди начнут вырезать у себя на руках, потому что им это показалось правильным. Или безумцы начнут говорить о том, что они слышат “нескончаемый крик Человека на Луне”, пока этот звук на начнут слышать и окружающие. В конечном счёте эти создания превратят Землю в Ад, и живые позавидуют мёртвым… если в них останется достаточно человечности, чтобы они вообще хоть что-то почувствовали.

Если вы знакомы с сеттингом **Mage: the Awakening**, можете считать их тварями из Бездны, однако это не обязательно. Истинные владыки Фанариотов должны оставаться непостижимой и неизмеримой угрозой, которую Рассказчик сможет использовать для создания других крупномасштабных кризисов *помимо* восстания Фанариотов.

Фанариотская чума

Фанариотское заражение занимает две стадии. Для начала вампиру нужно вкусить крови Фанариота. При этом гуль понижает значение своей Воли на единицу: превращение вампира в разносчика столь мощной заразы требует от него не меньше усилий, чем Обращение смертного – от вампира.

Когда заражённый вампир пытается создать или накормить гуля собственным Витэ, он также понижает Волю на единицу вместо того, чтобы просто вкладывать один пункт. В этом случае Рассказчик делает тайный бросок на Человечность протагониста против его собственной Решительности + Силы крови. В случае успеха Рассказчик говорит, что персонаж чувствует, как что-то проскользнуло в его гуля вместе с кровью. В случае исключительного успеха Зверь персонажа исторгает из себя эту инфекцию, приобретая иммунитет к Фанариотской чуме. Если проверка Рассказчика заканчивается провалом, персонаж ничего не чувствует.

Если значение Воли протагониста падает ниже его Силы крови, он чувствует подсознательное желание создать нового гуля. Сопротивление этому инстинкту требует накопления пяти успехов при проверке Решительности + Самообладания, на протяжении которой игрок делает по броску за ночь.

Силы Фанариотов

Фанариоты не поддаются Винкулуму. Их Сообразительность, Решительность, Манипулирование и Самообладание вырастает на единицу. Кроме того, сопротивление

любым попыткам выбить из них правду о своей сущности, включая гипноз и обычные пытки, получает с их стороны запас из десяти дайсов (таким образом, гуль не проходит обычных проверок вроде Решительности + Самообладания, вместо этого приобретая абстрактный запас психической стойкости).

Фанариот обладает четырьмя очками Доминирования и любой ритуальной Дисциплины (если удобно, вы можете использовать ритуальные способности из **Second sight** и аналогичных книг). Наконец, Фанариоты знают, как раскрыть порталы в мир своих истинных повелителей. Они не могут создавать их для себя, однако интуитивно чувствуют, что нужно сделать, чтобы в мир плоти проскользнул один из их демонических владык.

Чума безумия

Так называемый “синдром Гидри”, или СГ, заключается в длительном переходе вампира в состояние безумной ярости. В отличие от обычных видов безумия, синдром Гидри вызывают не столько конкретные факторы вроде пламени или противников, сколько загадочное воздействие всей окружающей среды. И эта болезнь заразна. Вампиры, столкнувшиеся с носителями СГ, сами становятся восприимчивы к Синдрому Гидри.

Существуют целые домены, вымершие из-за того, что Сородичи заразились в нём этой чумой. И всякий, кто в них появится, должен быть готов к обнаружению аналогичных симптомов у себя самого.

Хотя с повествовательной точки зрения Синдром Гидри чрезвычайно заразен, не следует требовать от игроков регулярных проверок на сопротивление этой болезни. Используйте эту “чуму безумия” для проведения игр в апокалиптических декорациях. Персонажи должны понимать, чем они рискуют, однако это не означает, что над *игроками* должна появиться угроза мгновенного поражения в случае одного неудачного броска.

В то же время, *иногда* проверки помогают сделать игру напряжённее. Поэтому мы приводим следующую систему.

Примечательно, что синдром Гидри хотя бы отчасти носит психологический характер. Персонажи, испытывающие перед ним страх, рискуют заражением больше, чем те, кто не забивает себе голову мыслями исключительно об этом заболевании.

Так или иначе, когда персонажи впервые слышат о существовании этой чумы, они проходят проверку Решительности + Самообладания.

Провал означает, что персонаж отличается большей восприимчивостью к СГ, и дальнейшие попытки сопротивления этой заразе проходят со штрафом -2. Успех означает, что персонаж сохраняет контроль над своими эмоциями, и дальнейшие попытки сопротивления получают бонус +2. Исключительный успех означает, что персонаж не рискует заразиться вообще.

Когда персонаж сталкивается с Сородичем, впавшим в безумие под воздействием Синдрома Гидри, он проходит проверку Самообладания + Выносливости.

В случае провала герой страдает от синдрома первой стадии. В случае полного – от второй стадии. Успех позволяет избежать безумия, а исключительный успех наделяет дальнейшие попытки сопротивления бонусом +2.

Первая стадия Синдрома Гидри вызывает у протагониста обычное безумие гнева или Прожорство. Герой начинает игнорировать потенциальные опасности и набрасывается на окружающих, не отдавая себе отчёта в том, насколько это разумно в текущих условиях.

Вторая стадия заставляет вампира *намеренно* совершать околосуицидальные акты, как если бы Зверь стремился к собственному уничтожению. Известны вампиры, встававшие под воздействием этой стадии заболевания на пути электрички.

Вспышка подобного безумия не заканчивается сама по себе. Для возвращения такого вампира в чувство его нужно обездвижить или загипнотизировать. Например, мастер Доминирования может приказать ему расслабиться или погрузиться в сон. Лишь после этого жертва может попробовать вернуться в чувство.

Кроме того, каждая вспышка безумия *после первой* заставляет вампира проходить дополнительные проверки Выносливости + Атлетики. В случае провала жертва навсегда теряет очко Здоровья и одной из следующих характеристик: Интеллекта, Сообразительности, Решительности, Силы, Ловкости, Выносливости или Самообладания.

Наконец, каждая вспышка безумия забирает у вампира по очку Витэ.

Чёрные гончие

Никто не знает, когда эти чёрные псы появились на ночных улицах, но они явно знают о существовании Проклятых. Более того: чёрные гончие нападают только на вампиров и никогда не трогают простых смертных. Некоторые считают их оборотнями. Другие предполагают, что это призраки Проклятых, которые ещё до Окончательной смерти вели себя подобно хищным животным. Третьи считают, что это воплощения самого Зверя. И наконец, ходят легенды о том, то чёрные гончие представляют собой *человеческую* сторону Сородичей и, несмотря на звериный облик, выслеживают вампиров, чтобы вернуть их в могилы.

Роль гончих в истории

Подумайте об использовании чёрных гончих в следующих ипостасях:

• **Пугала:** Долгое время котерия соседствовала с вампиром, который обожал убивать людей во время кормления. Он не нарушал Маскарад, поскольку давно научился избавляться от тел, однако практически каждую ночь он уносил жизнь одного из несчастных смертных, живущих в его мегаполисе. Однако в начале истории персонажи сталкиваются с ним прямо на улице. Обезумев от ужаса, вампир говорит что-то о гигантских собаках, после чего срывается с места и бежит в неизвестном направлении.

• **Погоня:** Этот же сценарий можно разыграть с протагонистами в главной роли. Проследите за тем, чтобы один из вампиров получил явно меньший уровень Человечности, чем другие – если необходимо, договоритесь с самим игроком. Когда этот вампир охотится в одиночку, краем глаза он замечает силуэты огромных чёрных собак. Но стоит ему выйти на своих друзей, и силуэты тотчас же исчезают.

• **Второй шанс:** Одна из часто звучащих легенд, повествующих о Чёрных гончих, гласит, что некий Гангрел из Ланцеа Санктум сумел заслужить прощение, встав на колени перед этими инфернальными отродьями и заявив, что готов принять свою судьбу. Якобы после этого к нему подошёл загадочный человек (или другое создание в облике человека), который оставил у него на лбу клеймо, напоминающее о том, что Преисподняя всё ещё ждёт его, однако на этот раз он прощён. Что если нечто подобное произойдёт с персонажами?

• **Вестники незримого мира:** Если вы не против небольшого кроссовера с **Mage: the Awakening** или **Werewolf: the Forsaken**, чёрные гончие могут быть слугами местного чернокнижника или опасными духами из отдалённых частей Хисила.

Чёрные гончие

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 4, Решительность 3
Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 1, Самообладание 2
Ментальные Навыки: отсутствуют
Физические Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой 3, Выживание (взятие следа) 3
Социальные Навыки: Знание животных 2, Запугивание 4
Преимущества: Стремительные рефлексы 2, Быстрый бег 2
Воля: 5
Здоровье: 7
Инициатива: 7 (со Стремительными рефлексами)
Защита: 4
Скорость: 16 (фактор вида 8)
Размер: 4
Броня: 2 (от всего)
Укус: летальный урон +2 (суммарно 8 дайсов при проверках атаки)

Гончие не могут нападать на кого-либо, кроме выбранной жертвы (если у них есть хозяин, он может выбирать новые цели по собственному усмотрению). Кроме того, они

должны запугать жертву прежде, чем попытаться её растерзать. Рассказчик может назначать проверки Решительности + Самообладания, чтобы посмотреть, насколько боится жертва.

Если смертные видят гончих, какая-то необъяснимая сила заставляет их забыть об увиденном в пределах часа. Только подкованные оккультисты или обладатели сверхъестественных сил способны запоминать облик гончих.

Гончие неуязвимы к психическим силам (наподобие Доминирования) и способны телепортироваться через густые тени. Именно этим объясняется их умение появляться из ниоткуда и исчезать спустя несколько мгновений погони. Наконец, они получают +4 дайса к выслеживанию своих жертв и не оставляют физических следов (вроде отпечатков лап или выпавших волосков), если только сами того не хотят.

Охотник

Март 1947 г., Калифорния. Останки шестерых Проклятых найдены на личной территории Князя. Среди них двое советников Примоген.

Июль 1964 г., Мексика. В залив одного из прибрежных городов заходит корабль, переживший крупный пожар на борту. Среди сгоревших находят останки нескольких Сородичей, в числе которых – в Чаво Тамарис, пропавший Князь Мехико.

Декабрь 1999 г., Филадельфия. В ночной клуб, предназначенный только для Сородичей, гулей и Стада, врывается человек в бронежилете и противогазе серебристого цвета. Он бросает несколько зажигательных гранат на танцпол, расстреливает несколько гулей из пистолетов и пробивает сердца Сородичам с помощью деревянных кольев, которые он держит при себе в специальном устройстве-раздатчике. За шестнадцать минут он расправился с двумя сотнями Проклятых и их служителей.

Одной из немногих выживших становится Кэролин Голден – простая смертная, кровью которой питались вампиры. Она рассказывает, что человек в противогазе подошёл к ней и сказал: “Передай им, что я приду”.

Живая легенда

Об Охотнике рассказывают так много историй, что трудно понять, идёт ли речь об одном человеке (и человеке ли вообще). Если учитывать самые смелые подсчёты, он убил уже больше тысячи Проклятых по всему миру в ходе ста отдельных нападений – или немного больше. И самые древние Сородичи вспоминают, что слышали о нём ещё несколько веков назад. Звучит даже дата: *1720 г*.

Хотя некоторые вампиры считают Охотника просто опытным бойцом, многие склоняется к версии, что он не может не обладать сверхъестественными способностями. По всей видимости, он *чует* вампиров. Он неоднократно вырывался из засады, используя установленные на него ловушки против самих противников. Когда за ним явился один из самых известных наёмных убийц Китая – разумеется, Сородич, – Охотник сам ждал его в засаде, несмотря на то, что ему не могло быть известно о готовящемся нападении. Убийце пришлось бежать обратно в Китай, где Охотник настиг его спустя несколько лет. Из дневников, найденных в убежище убийцы, стало известно, что тот получал заказы на Охотника ещё раньше: в 1955, 1957 и 1958 годах. И каждый раз Охотнику удавалось одержать верх над убийцей. По-видимому, в конце концов он своего добился.

Самым известным исследователем Охотника до сих пор считается Франтишек Невотен, который зафиксировал нападение этого существа на пражских Сородичей ещё в 1760 году. После долгих исследований он описал Охотника как “пугающий гибрид призрака, ревенанта и зомби”. В более поздних текстах он совместил все три категории воедино, заменив их словом “мумия”.

Охотник в игре

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 4, Решительность 5

Физические Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование не указано, Самообладание 5

Ментальные Навыки: не указаны

Физические Навыки: Атлетика 4, Рукопашный бой 5, Вождение 3, Огнестрельное оружие 5, Холодное оружие 4

Социальные Навыки: Запугивание 4

Преимущества: Чувство опасности, Чувство направления, Обезоруживание 2, Гигант, Неутомимость 3, Рисковый водитель

Воля: 10

Инициатива: 9

Защита: 13 от обычных физических атак, *включая* огнестрельное оружие, и 4 от всего остального. Тем не менее, Защита не применяется при косвенных и кинематографичных видах атак наподобие сбрасывания Охотника со скалы или его заманивания на железнодорожные пути. С другой стороны, охотник неуязвим к пламени и жаре.

Скорость: 14

Размер: 6

Здоровье: 11

Любой урон, наносимый охотником, всегда считается аггравированным. Последний удар нередко разрывает жертву на части.

Жуткая городская ночь

Урбифаг.

Мало кто знает это название, но те, кому оно известно, никогда не задержатся в перенаселённом домене больше, чем на ночь. Урбифагом – или Пожирателем городов – называется гигантский космический вампир, который проникает в самое сердце домена и разрушает его изнутри. По всей видимости, он охотится лишь на те домены, в которых число Сородичей превышает его представления о норме. Это могут быть 169 вампиров – *тринадцать, умноженное на тринадцать*. Или 333. Или 500.

Возможно, он охотится безо всякой системы или нападет на те города, в которых перенаселение наступило бы в будущем, если бы он не вмешался.

Это может показаться парадоксальным, но один из самых больших трактатов об Урбифаге принадлежит не вампирам, а одному лондонскому магу, который столкнулся сразу с двумя нападениями Урбифага: в 1665 г. и 1666 г.

Урбифага практически невозможно увидеть, но его можно почувствовать. Проникнув в домен, он начинает сотрясать его мистическую сущность, создавая то, что некоторые оккультисты называют Спазмами Урбифага. Никто не знает, что делают эти Спазмы: возможно, он просто кормится мистической силой города, или порождает новых чудовищ, или даже умирает, чтобы его загнивающее тело отравляло домен.

Одна из популярных – но стоит заметить, ничем не подтвержденных – гипотез Ордо Дракул гласит, что Урбифаг существует вне времени и видит все катастрофы, которые может вызвать в мире деятельность вампиров. Как только вампиров становится достаточно много, чтобы они *потенциально* смогли навредить миру своей деятельностью в отдалённом будущем, Урбифаг возвращается к тому моменту во времени, когда они ещё не обрели достаточную силу. Он охотится на вампиров и устраняет их одного за другим, пока они не утратят возможность погубить мир. Метафизический спазм, таким образом, вызывает именно появление Урбифага в текущем отрезке времени.

Те редкие мистики, которым вообще известно об Урбифаге, знают лишь два способа избавления от этого существа. Первый заключается в немедленном сокращении численности вампиров – от изгнания неугодных до убийства всех неонатов (или Картианцев, или мистиков Колдовского круга – в зависимости от того, что предпочитает правящая верхушка).

Второй способ заключается в принесении в жертву Урбифагу самого Князя. Правителю города нужно выйти на улицу в самый разгар дня. Урбифаг впитает его силу своей жертвы и покинет домен – во всяком случае, в текущем поколении.

Ходят слухи, что в некоторых доменах Князья уступали место другим вампирам, которые становились “церемониальными правителями” их городов всего на одну или несколько ночей, после чего их приносили в жертву.

Зловещая истина

Если Урбифаг существует, возможно, его появлением вампиры обязаны собственному наплевательству на фундаментальные принципы экологии. Если хищников становится больше, чем может прокормить добыча, обитающая в данной области, мир начинает меняться. Урбифаг предотвращает подобную катастрофу.

И даже если Урбифага не существует, эта легенда всё ещё несёт вампирам урок: никогда не следует думать, что нет никого выше Князя. Никогда не следует мнить себя высшими хищниками.

В реалиях Мира Тьмы Урбифага можно сравнить со страхами человечества перед угрозой ядерной войны, или глобального экономического кризиса, или экологической катастрофы. Сегодня люди боятся терактов и эпидемий. Урбифаг впитывает в себя все страхи Сородичей и обретает форму лавкрафтианского монстра, с которым невозможно бороться. Он просто *есть* – и с его присутствием нужно считаться.

К сожалению для Сородичей, мало кто из них уделяет мифам об Урбифаге достаточно внимания. Большинство не верят в его существование, даже если улицы и кварталы их городов загнивают почти в физическом смысле. Другие с радостью веселятся, проводят традиционные ритуалы и мстят обидчикам, наслаждаясь тем, что они успевают сделать это до того, как их миру придёт конец.

Урбифаг в игре

Как уже говорилось, увидеть Урбифага практически невозможно, однако мастера Ясновидения иногда видят очертания чего-то поистине колоссального, распластавшегося по улицам и площадям их родного домена. Даже в этом случае части его тела можно увидеть лишь краем глаза, и те редкие Сородичи, которым хватало смелости обойти весь город, пытаясь составить впечатление об истинном облике Урбифага, рассказывали, что в целом он должен быть похож на гигантскую летучую мышь размером с несколько городских кварталов.

Если у этого существа и есть какие-либо мотивы помимо ослабления города, то они вампирам неизвестны. Рассказчики, обратите внимание на последнюю фразу! Понять мысли Урбифага вампир может с тем же успехом, что муравей – замысел архитектора.

В чём выражается деятельность Урбифага? С игромеханической точки зрения его присутствие налагает штраф -1 на любые действия, позволяющие вампирам поддерживать как связи друг с другом, так и сам город. Сородичи начинают нервничать, ссориться, воевать и убивать друг друга. Смертные пешки всё меньше уверены в своём желании служить вампирам. Новые дома увядают за считанные недели. Герои могут даже утрачивать Контактов, Союзников или Ресурсы.

Кроме того, время от времени Урбифаг испускает волну мистической энергии – так называемый Спазм, – который наносит тупой урон всем сверхъестественным существам и предметам. Рассказчик делает бросок 17 дайсов: успехи определяют объём урона.

Тем не менее, говорить об очках урона или Защиты в контексте противостояния всего домена этому галактическому созданию было бы просто смешно. Урбифаг – не столько противник, сколько живая экология, чрезвычайно враждебная всем вампирам. Если протагонисты берут в руки оружие и отправляются искать логово Урбифага, значит, вы что-то делаете не так.